GL!TCHY FRAMES

VIDEOJUEGOS · CINE · SERIES · CÓMICS · ANIME · COSPLAY

#03

ABRIL 2016

QUANTUM BREAK

LA ROTURA CUÁNTICA TRANSMEDIA

Analizamos la nueva y ambiciosa IP de Remedy, creadores de Max Payne y Alan Wake, que logra combinar dos tipos de entretenimientos: videojuego y serie – **25**

MENÚ PRINCIPAL











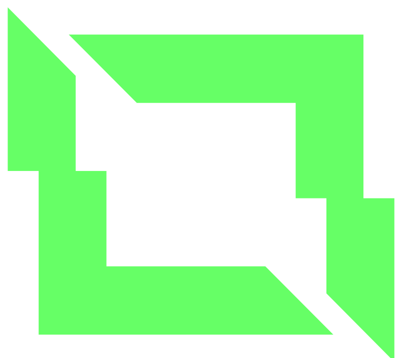
EDITORIAL

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**



Transmedia es un termino muy interesante que implica un proceso narrativo basado en el fraccionamiento intencionado del contenido y su diseminación a través de múltiples plataformas y canales, con el fin de que cada medio cuente una parte específica y complementaria de la historia. De esta forma, la comprensión absoluta de la narración se obtiene cuando se recorren los distintos soportes.

Mientras que por un lado la industria del entretenimiento coquetea convirtiendo videojuegos en episodios como si fueran series de televisión (*Hitman 2016* o *Resident Evil: Revelations 2*), *Quantum Break* se animó a tener una narrativa compuesta entre videojuego y serie cuya estrategia fue más allá, con la intención de generar otra experiencia al usuario, dándole protagonismo y llevándolo a la acción, con complicidad y libertad para actuar e integrarse en la narrativa. Independientemente de su resultado, la intención es contribuir a enriquecer el discurso y a facilitar la construcción de estrategias transmedia que hoy en día resulta en algo diferente al resto, quizás hasta más interesante para explorar. ¿Veremos más títulos así? Ojalá que sí.



MENÚ

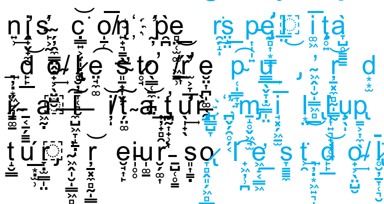


STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO
Alejandro Anzoleaga **@lale11**

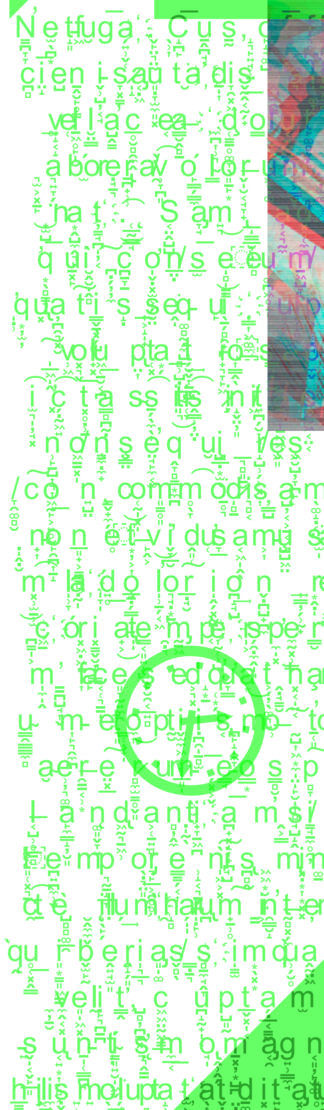
EDICIÓN Y CORRECIÓN
Natalí Toiw **@natali_toiw**

ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN
Federico Coronel **@Fedeguitar**
Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**
Federico Lo Giudice **@okelfo**
Germán Perrotta **@GerJP**
Matías Puga **@ThatPBloke**
Eugenio Novas **@Uquelele_**
Laura Petroff **@monkeylibrium**
Jessi Presa **@RacingClub**
Santi J. Ferrante **@nerdycinephile**



SUMATE
¿Te interesa escribir? Contáctanos vía e-mail mediante **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES
◥ **Año 1 - Nº 3 - Abril 2016**
◥ **Distribución gratuita**



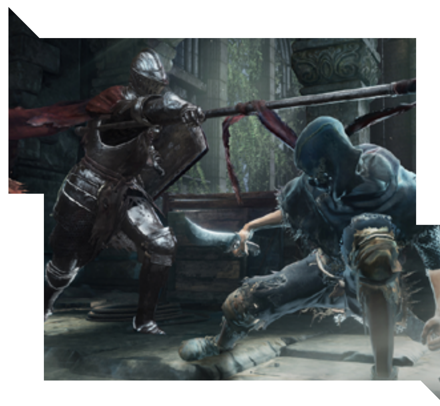






Destacados

Lanzamientos
Abril 2016



Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



Quantum Break

Xbox One y PC (Windows 10)



De los creadores de Alan Wake llega Quantum Break, una experiencia única que combina los videojuegos con un show live-action con un elenco estelar, incluyendo Shawn Ashmore como el héroe Jack Joyce, Aidan Gillen como su némesis Paul Serene y Dominic Monaghan como el hermano de Jack, William. Cómo bonus, todas las copias de Quantum Break incluyen una copia de Alan Wake y sus dos episodios descargables para jugar tanto en 360 como en Xbox One a través de la retrocompatibilidad.



Dirt Rally

Xbox One, PlayStation 4 y PC



Originalmente lanzado en Early Access en Steam, el simulador de rally más auténtico y emocionante finalmente llega a consolas -desarrollado y publicado por Codemasters- ofreciendo una experiencia única con tres diferentes disciplinas, rally, hillclimb y rallycross que los llevarán a correr al límite por nieve, hielo, asfalto y tierra y haces frente a diferentes tipos de clima.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





Dark Souls III

12

Xbox One, PlayStation 4 y PC

Con más de 35 premios y nominaciones en la E3 2015 y el ganador del premio al mejor RPG en la Gamescom, Dark Souls III vuelve a superar los límites con su entrega más completa y ambiciosa de la aclamada saga por la crítica que redefinió el género. Los jugadores se verán inmersos en un mundo oscuro con una atmósfera épica, una jugabilidad más rápida y una intensidad de combate amplificada más desafiante que nunca.



Ratchet & Clank

12

PlayStation 4

Ratchet & Clank llega Playstation 4, por primera vez, con un nuevo juego sobre su próxima película basada en los títulos originales de la saga en PS2. Este “reboot” de Ratchet & Clank realiza un análisis más profundo de las historias del origen de los personajes y moderniza el juego original con mecánicas de juego 100% nuevas, nuevos planetas, jefes, secuencias de vuelo y mucho más con efectos visuales completamente espectaculares para exprimir al máximo el poder de PS4.



Star Fox Zero

22

Nintendo Wii U

Star Fox Zero es uno de los títulos más esperados para Wii U que nos hará revivir las mecánicas de juego del clásico Star Fox 64. El título estará disponible a partir del 22 de abril exclusivamente en Wii U y contará con ediciones, la estándar con el juego y una limitada que incluirá Star Fox Guard, un videojuego aparte que incluye misiones adicionales protagonizadas por Slippy.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)









It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y siguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.

Microsoft anunció los juegos disponibles durante el mes de abril para los suscriptores del programa **Games With Gold**. Los usuarios de Xbox One podrán jugar dos títulos exclusivos y los dos disponibles para Xbox 360 gracias a la retro-compatibilidad, esto significa que podrán acceder a cuatro juegos completos en Xbox One.

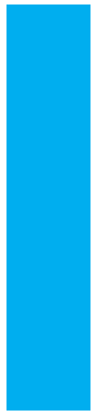
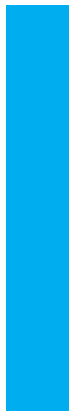
Para **Xbox One** en abril estará disponible una aventura basado en la popular serie de DC Comics, *The Wolf Among Us* (desde el 1° al 30 de abril) por Telltale Games seguida por el premiado *Sunset Overdrive* (desde el 16 de abril al 15 de mayo) de los reconocidos desarrolladores Insomniac Games exclusivo para Xbox One; el núcleo del juego se constituye a partir de una combinación de rieles al estilo Tony Hawk's Pro Skater con acciones de disparos en tercera persona y momentos para trepar, rebotar y hacer parkour.

Por su parte, en **Xbox 360** podrán empezar el mes con *Dead Space* (desde el 1° al 15 de abril) de EA, uno de los títulos de acción y horror más queridos de todos los tiempos para después sumergirse en el mundo abierto de *Saints Row IV* (desde el 16 al 30 de abril en Xbox 360) que combina elementos de role-playing, acción, comedia, aventuras y artes marciales de una manera que ningún otro lo hace.

Aquí pueden consultar más información sobre el programa **Games With Gold en Argentina**.





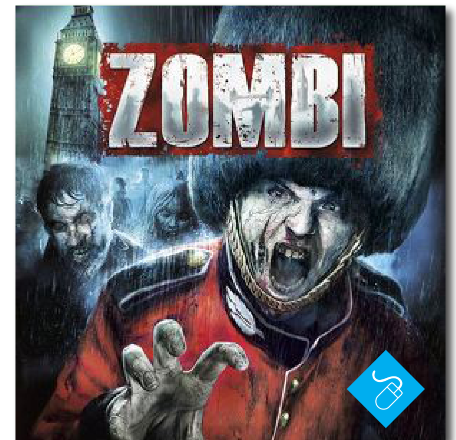
Sony presentó los títulos que todos los usuarios de **PSN** con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar durante el mes de abril.

En primer lugar para **Playstation 4** recibimos *Dead Star*; un juego de acción basado en juego de equipo y con influencia RPG. El resultado es una experiencia online para 20 jugadores fácil de aprender y jugar, pero también ofrece mucha profundidad (árboles de habilidades, actualizaciones de naves, estrategia de equipo, y más). El segundo juego para **PS4** es *Zombi*; una experiencia en primera persona survival horror. Es la adaptación del juego original de Wii U. Es un título en el que manejaremos a distintos personajes, con el único fin de avanzar y sobrevivir el máximo tiempo posible.

En **PlayStation 3** obtenemos *I Am Alive*; juego desarrollado por Ubisoft de supervivencia que en su momento tuvo una buena aceptación. Encarnaremos a el protagonista con el que tendremos que sobrevivir en un mundo devastado. En **PS3** también tenemos *Savage Moon*; un tower-defense tradicional en el que tendremos que defendernos de los diferentes enemigos.

En **PS Vita** recibimos *A Virus Named Tom*; un juego de puzzles rompecabezas desarrollado por Misfits Attic; y por otro lado, *Shutshimi*; un título de acción 2D en el que controlaremos a un pez con brazos de humano y armas, con el que tendremos que abrirnos paso a través de los niveles.















FINAL FANTASY XV AL DESCUBIERTO

PARA FANTASEAR

Diez años después de ser anunciado revelaron su fecha de lanzamiento y mucha información de la saga

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4
GÉNERO
RPG de acción
DESARROLLADOR
Square Enix
LANZAMIENTO
30 de septiembre de 2016



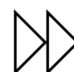
Después de estar casi una década en desarrollo, **Final Fantasy XV** finalmente se lanzará este año. Si bien la noticia se filtró horas antes de su anuncio oficial, se confirmó oficialmente en Hollywood, California, durante el evento "*Final Fantasy XV - Uncovered*" que se llevó a cabo el pasado 30 de marzo.

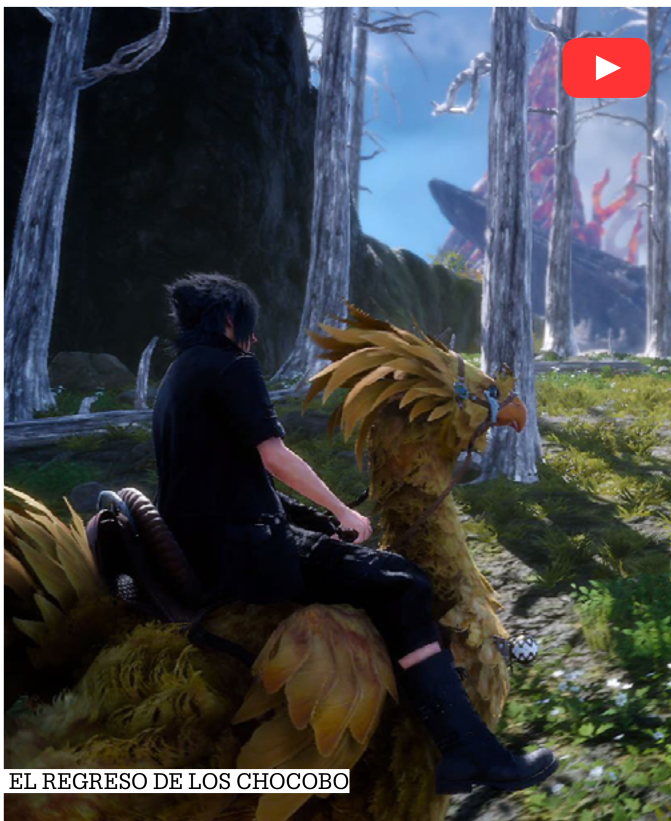
Presentado por **Greg Miller** y **Tim Gettys** de *KindaFunny.com*, el evento estaba programado para revelar nueva información sobre el juego, así como sorpresas adicionales que ampliarían la experiencia de entretenimiento completa.

Uno de los muchos anuncios fue el tema principal de **Final Fantasy XV**, que se trata nada mas ni menos que del clásico "*Stand by Me*" por *Florence + The Machine*. Durante el tráiler que presentó la canción también se pudo ver nuevo gameplay del juego, además del detalle de poder escuchar la música de las anteriores entregas de **Final Fantasy** desde el auto. Dicho trailer también confirmó el regreso de los chocobo, los icónicos pájaros gigantes montables de la saga.

Más tarde se dieron a conocer más detalles sobre la banda de protagonistas: *Noctis*, el personaje que controlaremos durante el juego, y los demás miembros; *Ignis*, *Gladio* y *Prompto*. Sin embargo, la sorpresa sobre los protagonistas fue el anuncio de **Brotherhood Final Fantasy XV**, una serie de anime precuela al juego que a lo largo de cinco episodios, completamente gratuitos, nos contará como Noctis se hizo amigos con los otros miembros de la banda.

Por otra parte también se anunció una película CGI, actualmente en producción, que bajo el título de "**KingsGlaive - Final Fantasy XV**" contará una historia que ocurre en simultáneo a los acontecimientos del juego. Los actores de voz para la película también se dieron a conocer durante el evento, entre ellos se encuentran





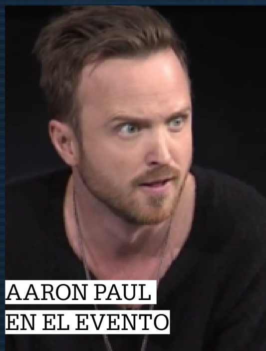
EL REGRESO DE LOS CHOCOBO



SERIE DE ANIME BROTHERHOOD FINAL FANTASY XV



PELÍCULA CGI COMO PRECUELA

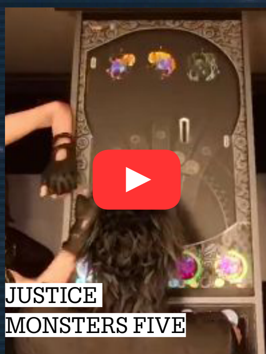

AARON PAUL
EN EL EVENTO



Lena Headey (*Game of Thrones*) como Luna, Aaron Paul (*Breaking Bad*) como Nyx y Sean Bean (*Game of Thrones*) como King Regis.

Uno de los anuncios más extraños, pero no menos importante fue la asociación de *Square Enix* con *Audi* para lanzar una edición limitada del *Audi R8* que aparece en la película.

Volviendo al tema de los videojuegos se mostró **Justice Monsters Five,** un nuevo juego de pinball que combina elementos de rol con algunas de los monstruos más emblemáticos de la saga **Final Fantasy**; dicho juego estará disponible como mini-game arcade en **Final Fantasy XV** y también será lanzado como aplicación para dispositivos móviles con iOS y Android.

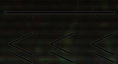

JUSTICE
MONSTERS FIVE




AUDI R8 QUE APARECE
EN LA PELÍCULA

También se anunció **PLATINUM DEMO Final Fantasy XV**, una demo que ya se encuentra disponible en Xbox Live y PlayStation Network donde podremos jugar como Noctis joven. Square Enix confirmó que la demo no es una parte del juego y jugarla antes del lanzamiento de **Final Fantasy XV** desbloqueara el summon Carbuncle para la versión final.







Después de todos los anuncios de la noche se revelaron las ediciones especiales de **Final Fantasy XV**, la Deluxe Edition y para los más coleccionistas la Ultimate Collector's Edition.

La Deluxe Edition, de USD $89,99 incluye una copia del juego original con un steelcase ilustrado por Yoshitaka Amano, copia física de la película CGI KingsGlaive en Blu-ray y acceso a varios DLCs exclusivos. Mientras que con un precio de USD$269,99, disponible en exclusiva a través de la tienda oficial de Square Enix y limitada a 30.000 unidades para todo el mundo la Ultimate Collector's Edition incluye todo lo de la edición Deluxe, steelcase exclusivo con la banda sonora oficial de **Final Fantasy XV** y **Brotherhood**, la serie completa de anime **Brotherhood**: **Final Fantasy XV** en Blu-ray, artbook de tapa dura, DLC y una figura exclusiva Play Arts Kai de Noctis.



Por último, dando cierre al evento los presentadores apretaron un gran botón rojo que estuvo presente durante todo el evento para activar una slot machine que acabaría revelando la fecha de lanzamiento de **Final Fantasy XV**: el 30 de septiembre de 2016

Los fans de Final Fantasy han esperado más de diez años por esta nueva entrega de la mítica saga RPG, y finalmente este es el año definitivo. Eso sí, por ahora no se conoce si existirá versión para PC, los rumores dicen que sí.



Aniversario Resident Evil

Dos décadas infectando pasiones

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
Original en PS1, PC, NDS, Saturn / Remaster en PS3, PS4, X360, XO y PC
GÉNERO
Survival horror
DESARROLLADOR
CAPCOM
LANZAMIENTO
22 de marzo de 1996

Aunque parezca mentira se cumplieron 20 años del día en que Capcom revolucionó al mundo con la primera entrega del título que convirtió al survival horror a ser uno de los géneros más populares de la década de los 90: **Resident Evil**, el inicio de una de las franquicias más icónicas del gaming en un CD.

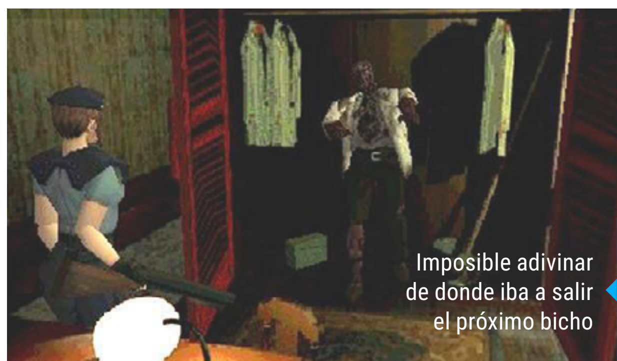
Resident Evil llegó como algo que los usuarios de consola jamás habían visto antes, y traía una claustrofóbica aventura en 3D que tomaba lugar a lo largo y ancho de una mansión gigante infestada de zombies a los que nunca los personajes se referían con la palabra "zombies" – como en toda buena historia de terror.

Un juego creado por japoneses, con sensibilidades muy japonesas, que rendía tributo a las películas de terror occidentales como *Night of the Living Dead* de George Romero, o el genial videojuego de 1993 *Alone in the Dark*. La cabeza detrás de este monstruo fue **Shinji Mikami**, un empleado de Capcom a quien le habían encargado desarrollar un sucesor espiritual para *Sweet Home*, un juego de horror psicológico para Famicom (nuestro Family Game) con un nivel de gore y violencia que impidió su lanzamiento internacional. A lo largo del proceso de desarrollo, **Resident Evil** fue mutando y cambiando hasta que terminó como un juego completamente diferente, inspirando su propio universo en el que muchos, muchísimos otros juegos tomarían lugar.

Cuando alguien insertaba el CD de **Bio-Hazard** (su nombre en japonés) en la PlayStation 1 pasaba algo que para la época era toda una novedad: actores de carne y hueso interpretaban la secuencia de introducción donde el equipo Alpha de S.T.A.R.S. (un grupo de militares que abordan casos extraños) desciende de un helicóptero e ingresa a una mansión para intentar localizar a los miembros del equipo Bravo, un escuadrón con el que habían perdido contacto horas antes. Sin embargo, una vez que ingresaban a la mansión, los gráficos cambiaban y se ponía ante el jugador un mundo poligonal, completamente en tres dimensiones, que se podía explorar en el orden que el jugador quisiera; yendo a cualquier punto del mapa siempre y cuando esté equipado con las llaves y los cojones/ovarios para bancarsela.

Resident Evil 1, en oposición a las más recientes entregas de la serie, no era un juego de acción. Costaba acostumbrarse a los controles; las cámaras eran cinemáticas, pero traicioneras, posicionándose en lugares donde no se podía ver a los enemigos; y los movimientos de los protagonistas eran


Las cámaras eran super cinemáticas y daban la impresión de estar mirando una película.


Imposible adivinar de dónde iba a salir el próximo bicho

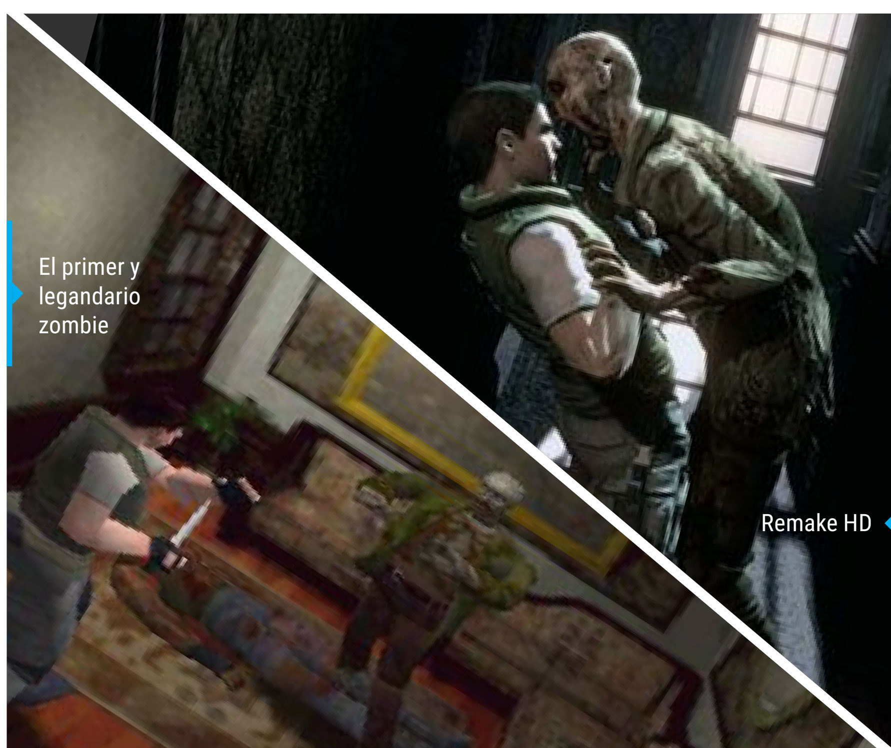


Chris luego de ver Top Gun



Jill como seguridad en un recital de Poison


"Hola, ¿por acá pasa el 58?"

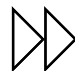

El primer y legandario zombie

Remake HD

bastante lentos y toscos. Para compensar esto, el juego estaba lleno de enemigos lentos y pasillos largos y angostos desde donde se los podía anticipar. A todo esto, la munición para las armas y los ítems para curar escaseaban; el espacio del inventario era limitado; y había un número finito de veces que se podía salvar el juego -esto creaba secciones de gameplay tensas donde el jugador avanzaba despacio, cuidando sus puntos ciegos sin saber qué había en la próxima habitación. **Resident Evil** no se preguntaba si podías vencer al enemigo, sino si era buena idea intentarlo sabiendo que más adelante habría más y que preservar los recursos era esencial.

EL DATO:
«El director de doblaje para la versión en inglés no sabía hablar el idioma, y por eso solo se fijó en la entonación de cada línea y no en el flujo o realismo del diálogo.»

Los protagonistas podían ser -según la elección del jugador- o **Jill Valentine** o **Chris Redfield**. Si bien el juego era bastante similar para ambos, Resident Evil tenía un par de eventos que variaban a lo largo de la historia dependiendo del personaje que se elegía. Por ejemplo, **Barry Burton** ayuda varias veces a Jill durante su aventura, pero no a Chris, mientras que **Rebecca Chambers** del equipo Bravo le da una mano a Chris con un puzzle





El remake , y luego remaster, de *Resident Evil* supo preservar muy bien el espíritu del juego y darle un muy necesario retoque al maquillaje



La famosa mansión en todo su esplendor

"Salvémonos en esa máquina de escribir, rápido!"

de piano. De todos modos, el game invitaba tanto a jugadores masculinos como femeninos a elegir su personaje preferido y sumirse en esta aventura para develar el misterio de la mansión.

Para encontrar al resto del equipo y escapar con vida de la mansión llena de zombies los jugadores deben explorar habitación por habitación, pasillo por pasillo. A medida que se resolvían puzzles y se buscaba llaves que abrían puertas a nuevas áreas donde los jugadores encontraban más información, enemigos o a sus compañeros. El fuerte énfasis en la historia y clima hacía que los jugadores se pegaran a la pantalla como si estuvieran viendo una serie de TV, pero también había una especie de autismo inherente a cada línea del guión y las actuaciones que parecían estar totalmente desconectadas de lo que estaba ocurriendo en la pantalla, lo cual hacía la experiencia aún más surrealista y claustrofóbica: no solo estabas encerrado en la mansión, estabas encerrado en el mundo de estos personajes que parecían la parodia de un humano que se enfrentaba a los infectados, que no eran humanos para nada.

Los siempre tan simpáticos y molestos cuervos zombie

Desde aquel primer game, **Resident Evil** continuó cambiando y evolucionando como los infectados del juego, inspirando seis secuelas directas y un sinnúmero de spin-offs además de todo un universo cinematográfico, mangas, OVAs, remakes y merchandising. Y si bien las entregas posteriores vendieron más o fueron más aclamadas, fue gracias a este primer título y su éxito la proliferación de juegos como *Silent Hill, Parasite Eve, Fatal Frame, Dino Crisis* o las secuelas de *Clock Tower* entre muchos, muchísimos otros.



ANTICIPO DARK SOULS III

MATAME QUE ME GUSTA

En la época que todo tiene una trilogía, por fin llega la tercera parte de una que sí valdrá la excitante pena.

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4, PC
GÉNERO
Acción RPG
DESARROLLADOR
FromSoftware
DISTRIBUIDOR
Namco Bandai
LANZAMIENTO
12 de abril de 2016
PRECIO
USD$59.99
DATO EXTRA
Será la entrega que cierra la saga Dark Souls

Si sos como el millón de jugadores que disfruta ser golpeado, cortado, envenenado y más que ocasionalmente prendido fuego, seguramente estés contando los minutos para el lanzamiento de lo que promete ser el juego del año... No estás solo querido masoquista.

FromSoftware nos trae la tercera, y posiblemente, última parte de esta franquicia que conquistó las mejores y peores emociones de muchas personas. Si bien el juego fue lanzado el 24 de marzo en Japón, para el resto del mundo la fecha de lanzamiento es el próximo 12 de abril.



Luego de la experiencia no tan gratificante de **Dark Souls 2**, factor atribuído a la supervisión lejana de **Hidetaka Miyazaki**; el actual presidente de **FromSoftware** vuelve a tomar a las *arpías por las alas* asumiendo la dirección del juego.



Si nunca escuchaste hablar de esta saga, te adelantamos que **Dark Souls** es un *hack 'n' slash* RPG en el que vas a morir muchas veces. No es necesario haber jugado los anteriores para entender lo que sucede en esta tercera entrega, porque si algo tienen en común estos juegos es que nunca se explica mucho lo que está pasando. El jugador tiene que ir armando la historia a lo largo de su partida.

La primera impresión que nos llevamos es una calidad gráfica increíble, no se podía esperar menos de un juego lanzado exclusivamente para la nueva generación de consolas Xbox One, PS4 y PC. Las texturas, luces y colores se complementan para crear un universo que recuerda mucho al del primer **Dark Souls**. Este es un mundo que sufre y resurge con cada era de fuego, y al igual que *Lordran* y *Drangleic*, se encuentra infestado de no-muertos, demonios, caballeros, esqueletos, bestias y dragones; todos con un único objetivo: poner en peligro la vida útil de nuestro gamepad.

Esta vez nos encontramos en **Lothric**, un mundo mucho más destruido que los anteriores, y en palabras de Miyazaki, "mucho más conectado". Algo que tenía **Dark Souls 2** era la sensación de linealidad entre los escenarios; pero parece que en esta tercera entrega se volverá a las puertas, elevadores y portales que conectan las diferentes zonas del juego.

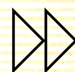

Óleeeee

En esta edición, la zona segura recuerda mucho al **Nexus** del **Demon's Souls**, una especie de torre con pasadizos y escaleras donde irán apareciendo los NPCs que vayamos encontrando a lo largo de la aventura. Desde el principio encontraremos a una *maiden* que también nos pedirá que "toquemos la oscuridad de su interior", para intercambiar almas por stats. En lo único que difiere al **Nexus** es en su nombre, que toma prestado del primer **Dark Souls**, llamándose **Firelink Shrine**.




Métete con uno de tu tamaño...

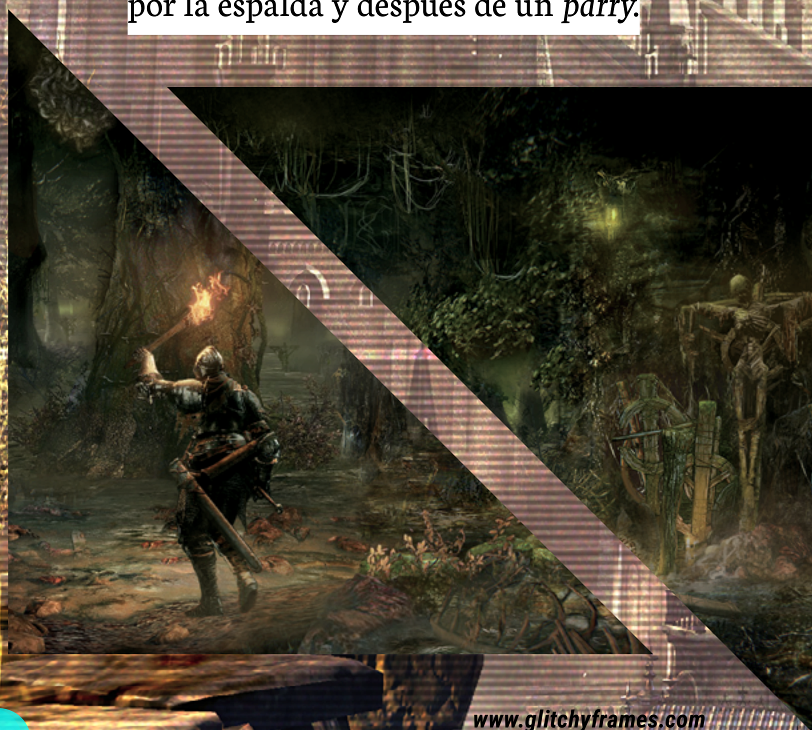

¡Esto es tener huevos!



Esto abre camino a muchas especulaciones sobre la historia de esta entrega, ¿Se trata de una precuela? ¿Estamos viviendo la primera era del mundo? ¿Resucitaron a los *Lords of Cinder*? El gigante que se ve levantándose en el primer cinematic, ¿será realmente *Gwyn*? Pronto sabremos la verdad.

Algo que también vuelve del **Demon's Souls** es el sistema de magias, en lugar de cargas limitadas por cada poder habrá una barra de energía (FP) que servirá para aumentar nuestra capacidad mágica y poder utilizar la gran novedad del juego: **Battle Arts**.

Las **Battle Arts** son habilidades especiales para cada arma. Algunas veces el jugador asumirá una postura o *stance* particular para desatar una serie de movimientos particulares; si el jugador agarra el arma con las dos manos; si tiene dos armas del mismo tipo o si equipa un escudo específico. Esto influirá en las mecánicas de combate, pero no las afectará demasiado, ya que los fundamentos seguirán siendo los mismos a los que estamos acostumbrados; golpe débil, fuerte, críticos por la espalda y después de un *parry*.





Las hogueras o *bonfires* seguirán sirviendo como ese pequeño espacio en el que el jugador se siente a salvo para recuperar el estado de salud, magia y **Battle Arts**, sin embargo, el precio de la tranquilidad implica la regeneración de todos los enemigos eliminados hasta el momento.

Y por supuesto, en la modalidad multiplayer, están presentes las clásicas señales de invocación, *orbs* de invasión y *matchmaking* por nivel de alma exclusivamente. Es decir, desaparece el *soul memory* de la segunda entrega donde los jugadores eran matcheados por la cantidad de almas totales, sin importar lo que hayan hecho con ellas.

Jugar a un nuevo **Souls**, es como el CD en vivo de tu banda favorita; hay una sensación de familiaridad con el ambiente, pero al mismo tiempo, se vive como una experiencia completamente nueva. Lo único seguro es que para escuchar este disco hay que cerrar las puertas, bajar las persianas, apagar la luz y *alabar al sol.* ◢

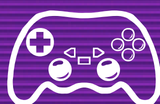




Creativo video trailer conmemorando el día de los inocentes (1/4)



TWITCH.TV/GLITCHYFRAMES



YA ESTAMOS
ROMPIENDO JUEGOS
EN TWITCH



INGRESÁ Y CLICKEÁ EL
CORAZÓN PARA SEGUIRNOS!







FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES







TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES



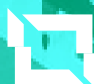




ANÁLISIS DESTACADO

Quantum Break

TEXTO FEDERICO CORONEL **@FEDEGUITAR**







Quantum Break

El tiempo es poder



Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE
PC (WINDOWS 10)
GÉNERO
Acción TPS
DESARROLLADOR
Remedy Entertainment
DISTRIBUIDOR
Microsoft Studios
LANZAMIENTO
5 de abril de 2016
PRECIO
USD$59.99
DATO EXTRA
Incluye una serie

Seis años después de su último título -*Alan Wake*- **Remedy Entertainment** regresa con su nueva y ambiciosa IP, **Quantum Break**, exclusiva para Xbox One y Windows 10, combinando dos tipos de entretenimientos completamente distintos: videojuego y serie.

Situado en la ciudad ficticia de Riverport, **Quantum Break** nos cuenta como **Jack Joyce**, un joven acostumbrado a meterse en problemas, regresa a su ciudad natal para reencontrarse con su mejor amigo, **Paul Serene**, quién necesita ayuda con un proyecto científico que está desarrollando en la Universidad de Riverport.

Al reencontrarse después de tantos años con Paul, Jack descubre que dicho proyecto es una máquina del tiempo y que una de las mentes detrás de ella es su hermano, y reconocido profesor de física cuántica, **William Joyce**. Paul es sólo un simple hombre de negocios que consiguió el apoyo financiero de Monarch Solutions para llevarlo a cabo.

Cuando llega el momento de probar la cámara del tiempo, todo sale mal, acabando en un misterioso incidente donde Paul desaparece y Jack queda inconciente. Luego de recuperarse, Jack descubre que recibió extraños poderes que le permiten controlar el tiempo y que el misterioso incidente durante la prueba de la máquina dió origen a fracturas temporales que en cuestión de horas iniciará el fin de los tiempos, acabando con la humanidad y dando pie a la verdadera trama del juego.

Monarch Solutions junto a Paul, que también recibió poderes mucho más avanzados que los de Jack, cuentan con una solución para sobrevivir al fin de los tiempos, pero sólo la compartirá con las personas que ellos creen que merecen sobrevivir. Por otra parte, William había anticipado que el fin de los tiempos llegaría tarde o temprano y que la única forma de evitarlo sería robando, con la ayuda de Jack, la supuesta solución salvadora que tiene Monarch y usarla para salvar al mundo.

Sin duda, **Quantum Break** se basa en una historia muy interesante que define la experiencia de juego, atrapando al jugador desde su inicio hasta el desenlace, incluso presentando variables en su desarrollo de acuerdo a las decisiones que uno toma.

En cuanto a la jugabilidad a simple vista no parece presentar muchos cambios, introduciendo como un third person shooter a lo *Gears of War* o *The Division*, la mayoría de sus mecánicas, sistema de cobertura y retroceso en las armas parecen repetidas o ya vistas en otros juegos; pero una vez desbloqueados los poderes, que son uno de los puntos fuertes, innovadores y más

"*Quantum Break* *se basa en una historia muy interesante que define la experiencia de juego, atrapando al jugador desde su inicio hasta el desenlace*"





llamativos del juego, la situación se pone mucho más interesante.

Durante gran parte del juego nos vemos obligados a enfrentar a las tropas de Monarch, para superar estos encuentros la combinación de poderes es crucial. Los poderes van desde la **visión temporal** (una especie de copia a la vista de águila de *Assassin's Creed*) que nos permite ver la ubicación de los enemigos y armar una estrategia antes de atacar; hasta el poder de **detener el tiempo**, que nos permite paralizar a los enemigos durante unos segundos para escapar o dispararles mientras estén paralizados.

Al comienzo del juego sólo tendremos disponibles algunos de todos los poderes que irán aumentando durante el transcurso del juego. También pueden ser mejorados con los puntos de habilidad que están escondidos como coleccionables, ofreciendo mejoras de tiempo, daño y recarga para cada uno de los poderes.

Con tres dificultades diferentes (fácil, intermedio y difícil) **Quantum Break** se las arregla para forzarte a utilizar los poderes a la hora de combatir, incluso en la dificultad fácil es muy complicado sobrevivir a un



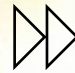
VER TAMBIÉN: GAMEPLAY COMENTADO

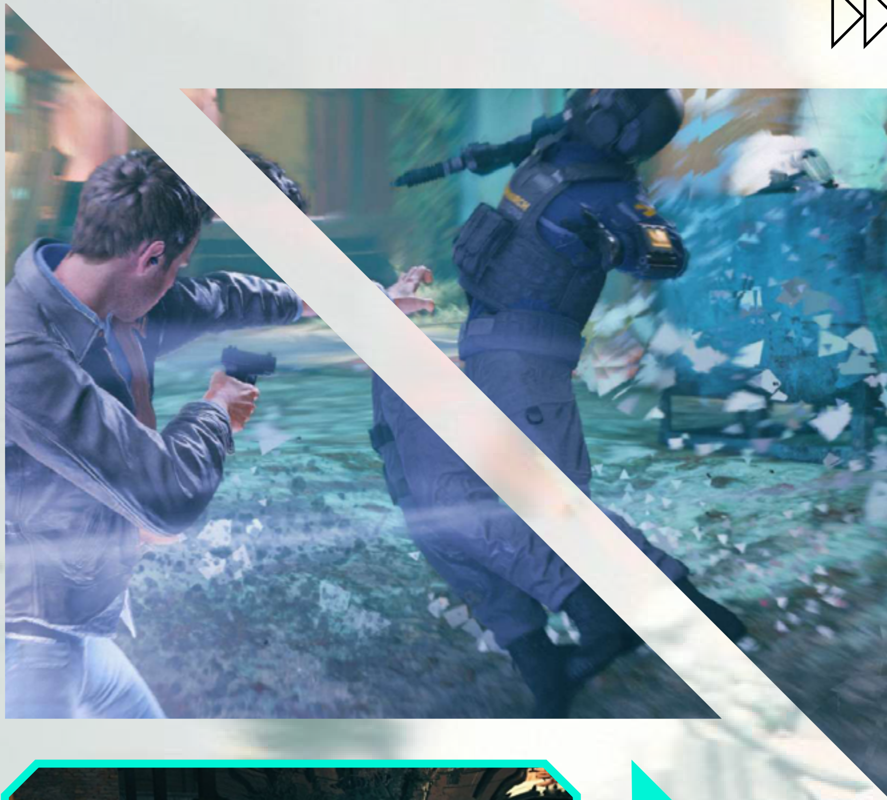


AIDAN GILLEN (PETYR "LITTLE FINGER" BAELISH EN GAME OF THRONES) COMO PAUL SERENE

SHAWN ASHMORE (ICEMAN EN X-MEN Y THE FOLLOWING) COMO JACK JOYCE







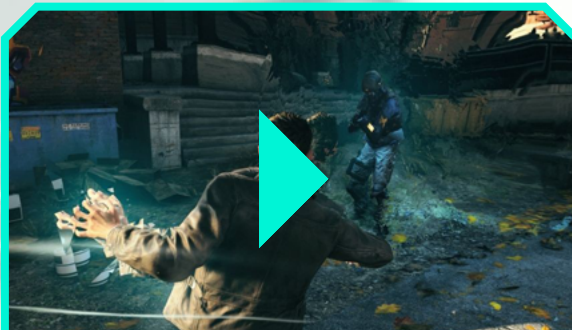
tiroteo sin hacer uso de ellos. Un aspecto negativo de la jugabilidad es el pobre sistema de cobertura, pero en cierta parte se entiende dado que la experiencia del juego se basa principalmente en el uso de los poderes para controlar el tiempo.

Mucho más que un videojuego

Una de las innovadoras apuestas de **Remedy** fue la de **combinar una serie de televisión Live Action con el juego,** ofreciendo una experiencia diferente y entretenida. El juego está estructurado en cinco actos, con un episodio live action de aproximadamente 25 minutos entre cada uno. A diferencia del juego, que cuenta la historia de Jack y William contra Monarch y Paul, la serie cuenta la historia desde el punto de vista de Monarch teniendo como protagonistas principales a tres empleados que se ven afectados por las acciones de los Joyce.

Ellos son: **Liam Burke**, uno de los mejores soldados de Monarch acusado de traición luego de una confusa situación; **Charlie Wincott**, maestro de seguridad de Monarch que tiene como objetivo encontrar a Jack y capturarlo; y por último **Fiona Miller**, doble agente infiltrada en Monarch para ayudar a Jack.

GAMEPLAY CON TODOS LOS PODERES EN ACCIÓN



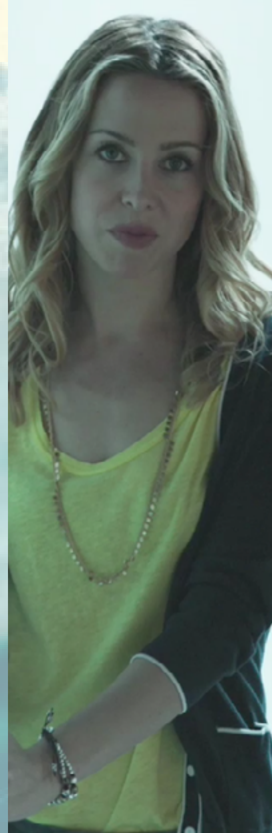
Visión: Vista especial de "águila" que botonea/descubre la ubicación de los enemigos.
Aceleración: Nos movemos mientras el tiempo transcurre más despacio. Al parar de correr para apuntar hay un bonus de cámara lenta durante unos segundos. También sirve para realizar golpes especiales cuerpo a cuerpo.
Regate: Nos movemos a toda velocidad entre dos zonas, pero con distancia limitada y en ráfagas. No es constante como la aceleración temporal y sólo detiene el tiempo durante unos segundos al apuntar.
Detener el tiempo: Creamos una cápsula donde el tiempo se detiene. Puede servir tanto como escudo como para atrapar enemigos. Si disparamos los tiros quedan paralizados en la cápsula hasta que la misma desaparezca.
Escudo: Creamos una barrera que detiene los disparos enemigos durante unos segundos. Una vez mejorado al máximo también regenerará nuestra vida.
Explosión: Creamos una explosión de partículas que elimina a la mayoría de los enemigos de un solo disparo. Sin lugar a duda uno de los mejores poderes que tarda mucho en recargarse.



TRAICIONES: ANTES MEJORES AMIGOS, AHORA ENEMIGOS.


DE VEZ EN CUANDO ROMPEMOS ALGO MÁS QUE EL TIEMPO

La serie le da un toque único a la experiencia de **Quantum Break**, que si bien no es necesaria para entender al 100% la campaña del juego, profundiza aún más en la vida de los personajes y detalles adicionales que hacen de la historia una experiencia mucho más disfrutable. El único aspecto ambiguo de la serie es que la mayoría de los actos del juego finalizan con un *cliffhanger* dejándonos ansiosos por continuar jugando.


FIONA MILLER

Además de la serie, **Remedy lanzará junto al juego una novela** que bajo el título de **Quantum Break: Zero State** continuará los acontecimientos después de finalizar el juego, ambientado en una línea de tiempo alternativa donde Jack Joyce y Paul Serene están atrapados en una situación de vida o muerte. Dicha novela también introducirá a dos nuevos personajes: **Zed** y **Aberfoyle**.

Durante el desarrollo de la campaña hay ciertas secuencias llamadas Nudos donde, además de jugar como Paul Serene, tendremos que tomar decisiones utilizando el poder de premonición que afectará tanto al desarrollo del juego, como al de la serie; es decir, que probablemente no veas las mismas escenas que tus amigos durante la serie. Como extra al final de estas secuencias podremos ver el porcentaje de cada decisión y cuales eligieron nuestros amigos.

Es complicado encontrar rejugabilidad en un juego con una historia lineal, por suerte, no cabe ninguna duda de que **Remedy** la pegó implementando las variables en **Quantum Break**, presentando una amplia variedad de opciones que ofrecen al menos tres o cuatro playthroughs diferentes.

Caras conocidas

Otro de los aspectos destacados de **Quantum Break** es la participación de reconocidos actores de cine y televisión que aportaron su cara y voz para los personajes del juego, entre ellos Shawn Ashmore (Iceman en X-men y The Following) como Jack Joyce; y Aidan Gillen (Petyr "Littlefinger" Baelish en Game of Thrones) como Paul Serene; Dominic Monaghan (Lost), Lance Reddick (Fringe), Marshall Allman (True Blood), Patrick Heusinger (Black Swan), Mimi Michaels (Gamer) y Amelia Rose Blaire (True Blood).

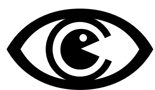
> "Además del repertorio de grandes actores, Quantum Break cuenta con un gran doblaje al español latino que parece de película, similar al doblaje latino de Alan Wake"

Además del repertorio de grandes actores, **Quantum Break** cuenta con un excelente doblaje al español latino que parece de película, similar al doblaje latino de *Alan Wake*.

EL TIEMPO ES PODER

Quantum Break es un excelente juego que se arriesgó a combinar el mundo de los videojuegos con las series de televisión creando una experiencia única con una increíble narrativa, una historia atrapante y sorprendente con inesperados plot-twists; amplia rejugabilidad, llena de detalles ocultos como referencias a series conocidas; easter eggs de *Alan Wake* y mucho más. A pesar de la polémica por su resolución, el juego exprime al máximo la potencia de Xbox One ofreciendo una impecable experiencia visual. Sin lugar a dudas es un magnífico comienzo para una nueva IP.

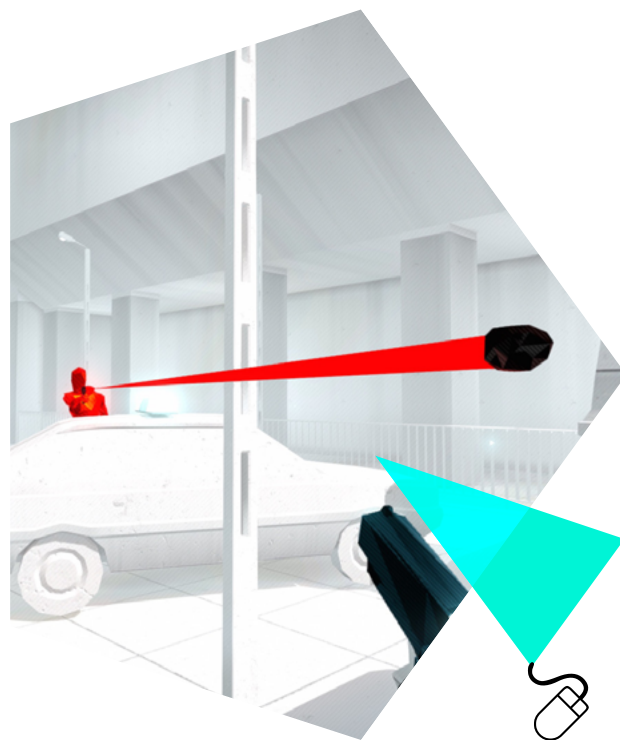
EXCELENTE



SUPERHOT

Si la pastilla roja fuera un FPS

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC , XBOX ONE
GÉNERO
FPS
Puzzles
DESARROLLADOR
SUPERHOT Team
DISTRIBUIDOR
SUPERHOT Team
LANZAMIENTO
25 de febrero de 2016
PRECIO
USD$25
DATO EXTRA
Prototipo Flash Jugable

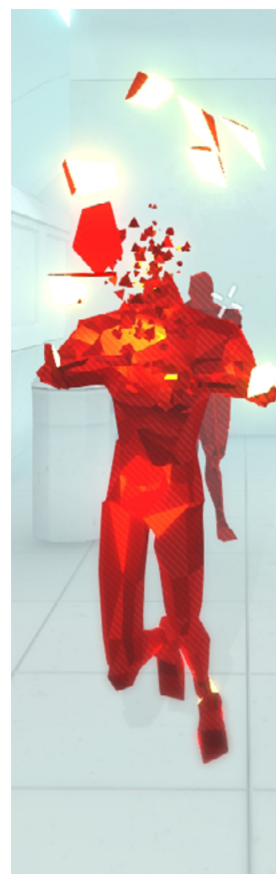
OK, realmente **Superhot** no es un juego de Matrix, pero, a su vez, es el mejor juego de Matrix que existe. Entre el slowmotion, las katanas y la exposición en forma de texto de computadora podría ser tranquilamente un juego basado en el mismo universo de las películas de los hermanos Wachowski. **Superhot** comenzó su desarrollo en 2013, luego de una campaña de kickstarter y un periodo en *Early Access* de Steam, y finalmente se lanzó el pasado 25 de febrero para PC.

Superhot pone al jugador frente a la pantalla de una computadora con una interfaz similar a D.O.S. (con un amigo que le habla por chat para que pruebe un juego). La historia se presenta -a lo largo de los niveles- en forma de texto o cinemáticas interactivas; desafortunadamente el modo historia es tan interesante y misterioso como corto. Eso, sumado a la falta de variedad en la jugabilidad, da la sensación de que se trata de un juego con poco desarrollo.

La estética de **Superhot** es muy simple: el ambiente es blanco y bien definido; pasillos, ascensores, autos estacionados y calles de concreto. Los enemigos a los que se enfrenta el jugador son rojos y poligonales y al deshacernos de ellos parece que se estuviera rompiendo un cristal. El juego posee contraste y simplicidad que se mezclan perfectamente bien con el apartado sonoro, que no deslumbra ni deja que desear, sólo está ahí.

Entonces, tenemos ante nosotros un juego con una historia aceptable, corto en duración, con gráficos de la era de la Playstation 2 con resolución 1080p y sin música; las cosas no se ven bien para **Superhot** hasta el momento, pero eso es porque todavía no hablamos de lo que hace único a este juego, de lo que realmente importa en cualquier game.

Superhot podría ser el juego más difícil de todos ya que pone al jugador en gran desventaja, superado en número por adversarios con un arsenal limitado a puños. Nivel tras nivel el jugador tiene que desarmar al primer rival que vea o agarrar lo primero que encuentre para defenderse y matar a todos los enemigos en el lugar para avanzar al siguiente escenario, donde se repite todo. ¿Por que **Superhot** no es tan difícil? porque elige no serlo, el tiempo solo se mueve cuando el jugador lo hace (o al menos se mueve muy lento como para que nos demos cuenta), es decir, que podemos esquivar las balas y tenemos que anticipar los movimientos de los enemigos porque cada oportunidad cuenta. Las armas tienen pocas balas y las armas cuerpo a cuerpo se rompen con el uso. Debido a esta mecánica



el juego pasa de ser un shooter a un cuasi juego de puzzle, pero a diferencia de otros juegos de este género, el gameplay no evoluciona de principio a fin y agrega una única habilidad sólo en el último tramo.

El gameplay tal vez sea un poco repetitivo, pero es único y divertido. Si bien la historia es corta, y al ser un juego de puzzle se reduce aún más la rejugabilidad; se puede volver a jugarlo para encontrar los coleccionables (que sorprendentemente son interesantes) que dan una mirada un poco más profunda sobre algunos aspectos del juego. Por suerte esa no es la única forma de rejugabilidad que presenta **Superhot**; está el modo de supervivencia por rondas con diversos mapas y submodos; el modo desafío que nos lleva por los 25 niveles de la historia con algunos de los 10 modificadores (varios de estos están bloqueados al principio) que pueden contener sólo una katana o los gráficos del prototipo del 2013.

Por todo esto y mucho más, **Superhot** es un FPS para el jugador interesado en alejarse de la fórmula a la que estamos acostumbrados. En lugar de acción frenética, nos invita a que nos detengamos a pensar mientras la historia juega con nuestra mente, por eso es un game recomendable tanto para jugadores amantes del género como nuevos jugadores que nunca se animaron a intentarlo. Gracias a su ambientación siempre vamos a sentirnos como en una escena de esas películas donde el protagonista lleva a cabo proezas imposibles para llegar al final del asunto.

Si llegaste hasta acá es porque elegiste la pastilla roja... Bienvenido a **Superhot**, señor Anderson...

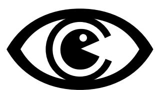
MUY BUENO


LA CUCHARA NO EXISTE


Y YO QUE ME QUEJABA DE PISAR LEGOS

“ **Superhot** *es un FPS para el jugador interesado en alejarse de la fórmula a la que estamos acostumbrados. En lugar de acción frenética, nos invita a que nos detengamos a pensar...* ”

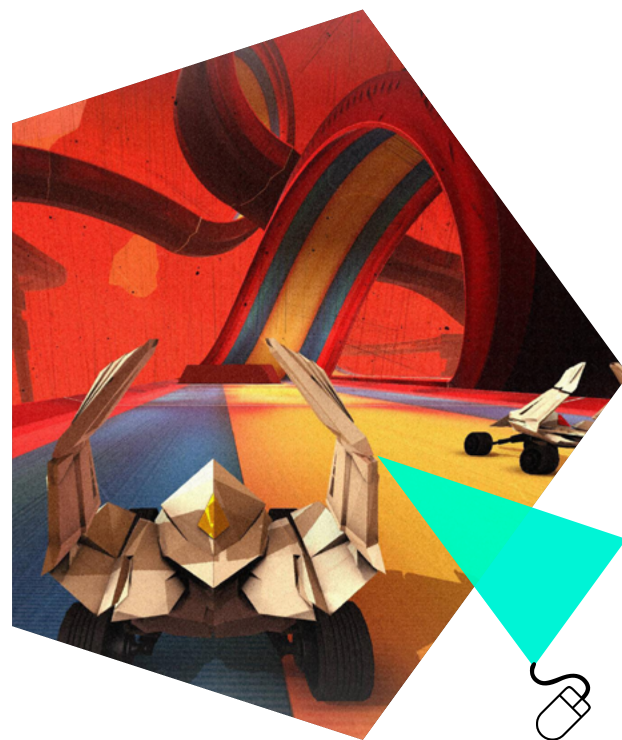

¡TE DIJE QUE SIN HIELO!



Krautscape

Es un pájaro! Es un avión! Es... ¿Un auto?

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
Carreras
DESARROLLADOR
Mario von Rickenbach, Playables
DISTRIBUIDOR
Midnight City, Majesco Entertainment
LANZAMIENTO
24 de febrero de 2016
PRECIO
USD$8

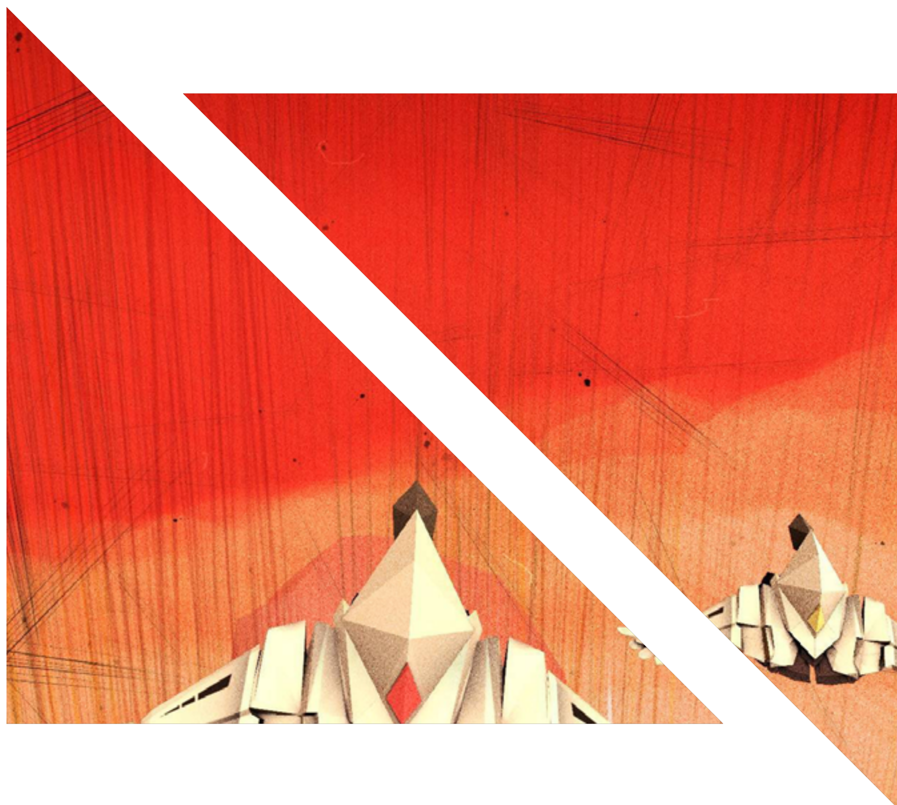
El pasado 24 de febrero se lanzó en la plataforma de Steam el juego independiente de carreras **Krautscape**, el primero de carreras con multijugador asimétrico para partirle la mandarina en gajos a tus amigos y volar en primera clase hacia la victoria.

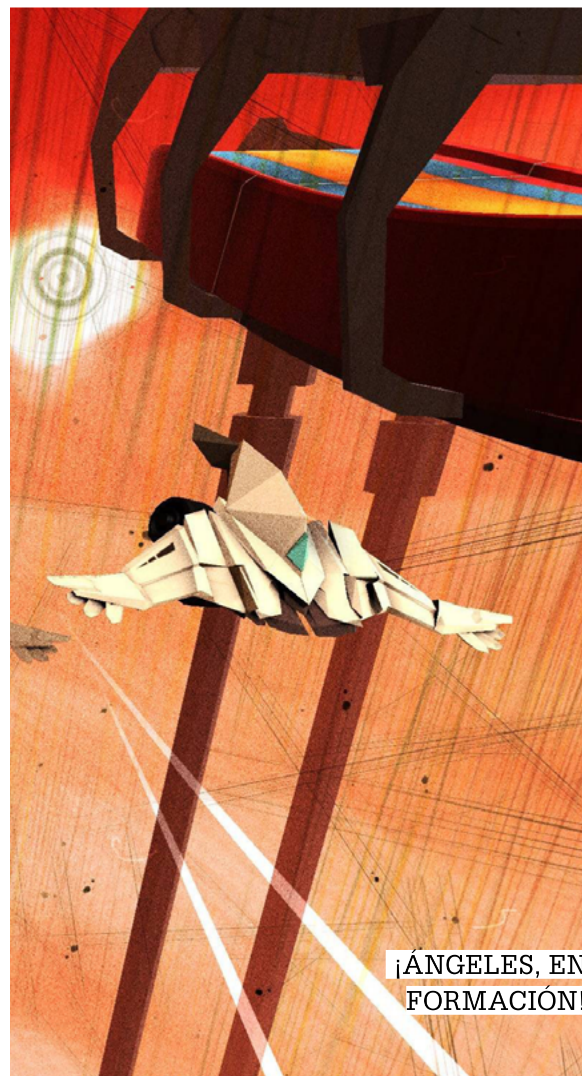
Cuando se juntan cuatro amigos un sábado por la noche y no tienen mucho por hacer deciden probar un juego para multiplayer local, con pantalla dividida en cuatro, mecánicas y controles atractivos. La primera partida puede resultar desastrosa, pero a medida que uno se mete más y más en el juego las partidas se vuelven muy peleadas y uno pierde la noción del tiempo, sin aburrirse ni cansarse del contenido del juego. ¿Por qué? Porque **Krautscape** es el primer juego de carreras con multijugador asimétrico.

Krautscape es un juego que por cada cosa que hace bien también hace una mal, por ejemplo, el apartado técnico; gráficamente el juego no deja que desear, pero a nivel desempeño sí, algunos objetos van apareciendo mientras manejamos y los vehículos no tienen sombra. Sin embargo, los efectos y el diseño de **Krautscape** tienen muchísima personalidad, desde los vehículos y cómo rechinan los neumáticos contra el circuito y el diseño del mismo circuito, de la atmósfera y los agujeros negros que nos rodean lo distingue visualmente de cualquier otro juego de carreras. La música es un poco aburrida, pero original- variando si estamos en los menús o en carrera- acompaña sin distraer pero a la larga se vuelve un poco repetitiva, y por otra parte, están los efectos de sonido, como el rechinar de los neumáticos y el ruido del motor que recuerda más a una afeitadora eléctrica.

En cuanto a gameplay, el juego permite hacer dos cosas: manejar y volar. Cuando manejemos el auto dobla de manera muy brusca, hasta que pasamos cierta velocidad, en este punto (difícil de notar ya que la sensación de velocidad no está bien lograda) el auto pasa a subvirar mucho, obligandonos a frenar para hacer el ajuste más mínimo; cuando desplegamos las alas todo el manejo cambia y mientras estén abiertas no podemos acelerar ni frenar, solo rotar el vehículo a la izquierda o derecha y hacia adelante para bajar o arriba para subir, sacrificando velocidad. Es más rápido moverse por tierra, pero desde la altura el conductor puede saltar curvas y acercarse a los otros jugadores, mientras que el jugador en primera posición no puede volar y saltar curvas porque tiene que diseñarlas mientras maneja. El diseño del

> “*El diseño de **Krautscape** tienen muchísima personalidad, desde los vehículos y cómo rechinan los neumáticos contra el circuito...*





¡ÁNGELES, EN FORMACIÓN!

circuito se va creando mientras el jugador en primera posición pasa por checkpoints encontrándose en el camino con power ups que le permiten poner piezas especiales en el circuito, como saltos, loops o molinos que funcionan como obstáculos.

El juego cuenta con tres modos de un solo jugador, tres de multijugador y el modo libre; los modos singleplayer sirven para acostumbrarse al manejo del auto en el circuito, planeando y las herramientas de creación de circuito. Los modos multijugador tienen objetivos distintos, por ejemplo en el primero ganamos un punto por cada tramo del circuito que creamos, en el segundo cada 10 tramos se pone un final y quien llega primero gana un punto, luego hay que hacer el mismo recorrido a la inversa y alargarlo cada vez más, el tercer modo nos hace juntar unas cajas que están flotando y traerlas al checkpoint.

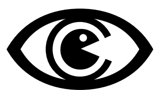
Krautscape es un juego con poco contenido, pero casi todo lo que tiene es muy bueno, realmente es una experiencia única en el género de juegos de carreras arcade y recomendable si van a jugarlo con amigos.

BUENO PARA VERSUS LOCAL

ATENCIÓN: *Durante la redacción nos costó encontrar partidas online.*



CORTAR CAMINO YA NO ES TRAMPA



LABYRINTH

Toco y me voy

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
Estrategia, Cartas
DESARROLLADOR
Free Range Games
DISTRIBUIDOR
Free Range Games
LANZAMIENTO
7 de marzo de 2016
PRECIO
USD$10
DATO EXTRA
Acceso anticipado en Steam

Cuando uno se enfrenta a un juego *Early Access* sabe que no puede esperar mucho, sabe que la compañía que lo está desarrollando muy probablemente necesite plata y que uno compra el juego para ser parte de ese desarrollo. Nada está terminado del todo, es solo un primer vistazo, casi como una demo.

¿Con qué nos encontramos? **Labyrinth** es una mezcla de *Final Fantasy Tactics*, es decir, *Turn Based Strategy* y los ya conocidos juegos de cartas intercambiables. Free Range Games *(Goosebumps, FreeFall Tornament, Tech Deck)* nos entrega un juego que visualmente cumple… no solo eso, sino, digámoslo: es lindo.

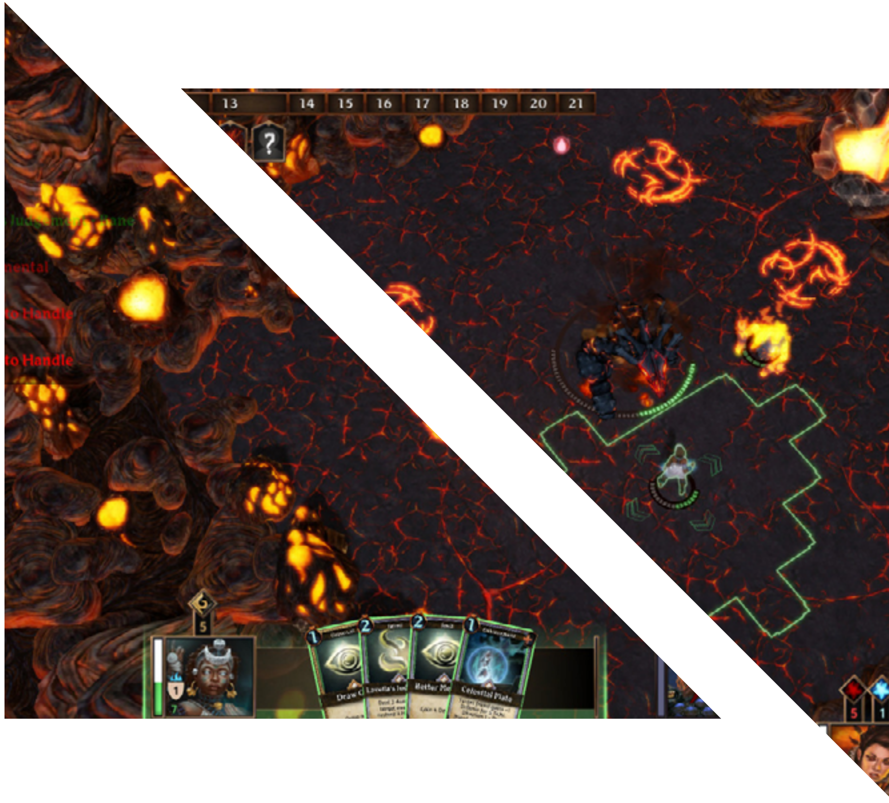
Los gráficos son bellos, funcionan, las cartas son, también, lindas de ver. Es cierto que no todos los diseños están hechos, algunas cartas todavía tienen el logo del juego (placeholder). Tampoco tenemos todos los mazos disponibles, solo los ofensivos y solo hay tres niveles, tres "jefes" con los que nos podemos encontrar en nuestro dungeon. Eso es normal en este tipo de juegos, es esperable en un *Early Access*.

Nuestra primera experiencia con el juego no fue la mejor, el sistema de juego si bien entendible y sencillo de seguir, no es muy intuitivo. Hace falta jugarlo dos o tres veces para entender que conviene hacer con cada mazo, con cada "héroe". A simple vista parece fácil: *healer*, *warrior* y *stealth*, pero ¿qué sucede? Los jefes son muy molestos, muy difíciles y no permiten que te equivoques ni una vez, un solo error puede costarte la pelea.

El sistema de pelea pareciera estar pensado para una tablet, para activar una carta se la arrastra para arriba en vez de simplemente hacer click. Además, una vez que se elige la carta, al mismo tiempo hay que direccionar una flecha con el mouse para saber a quién se va a atacar.

Algunas cosas, por otro lado, no son tan "perdonables". ¿A qué nos referimos? Uno abre el juego y se encuentra con solo una opción, pelear y solo una opción de mazos, los tres básicos y solo una dungeon, todo de una. Entendemos que lo más fuerte que el juego tiene para ofrecer es su sistema de pelea, sus personajes, sus gráficos. La cuestión es que los mismos, si bien lindos, no son novedosos y lo que sucede en **Labyrinth** es que nos empujan a esta pelea sin ninguna historia, no sabemos nada de nada. ¿Quiénes son estos héroes? ¿Por qué pelean? Cuando tu juego está todavía en veremos, algo normal y para nada reprochable, parecería sensato crear una historia que acompañe a los jugadores, algo con lo cual entusiasmarnos para que nos atrape; aunque no pareciera ser esta la idea de Free Range Games. Al

> *"Los jefes son muy molestos, muy difíciles y no permiten que te equivoques ni una vez, un solo error puede costarte la pelea"*





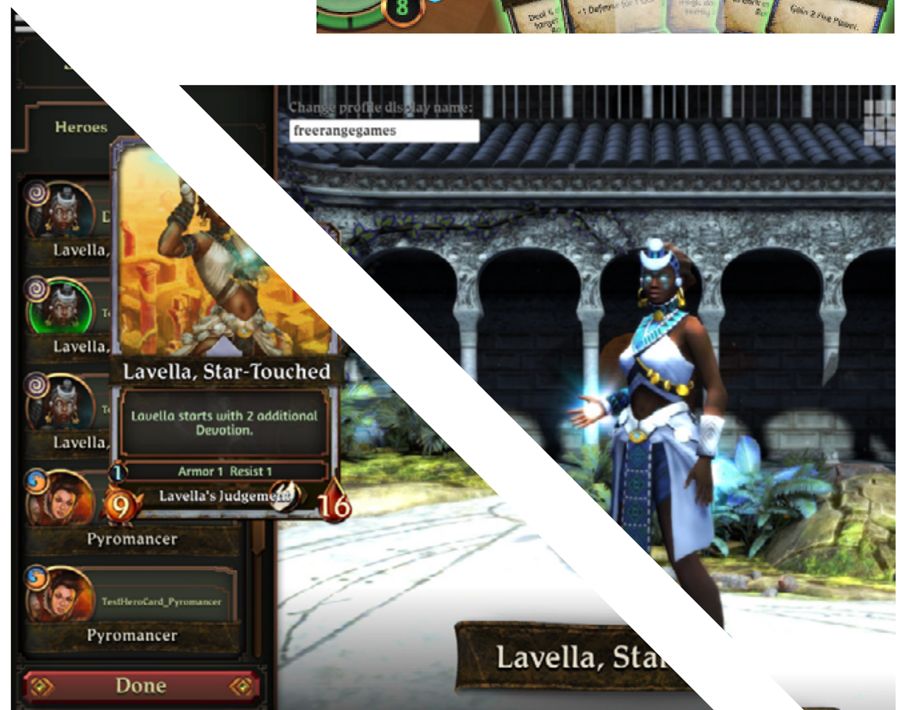
contrario ellos ofrecen cartas gratis de la store una vez que el juego sea largado al público general. Uno debería querer pagar diez dólares para tener una ventaja por sobre los demás jugadores.

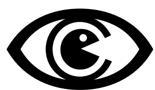
La información que se puede encontrar sobre el juego nos dice que estos laberintos van a ser creados por los jugadores, que van a tener cinco niveles y que los demás jugadores van a poder entrar a estos laberintos para intentar robarle las cosas a los jugadores. El tema es que todo esto todavía no está preparado y, además, esta información no está en el juego propiamente dicho, lo cual es un grave error.

Como conclusión, **Labyrinth** es un juego que tiene lindos gráficos y un modo de juego entretenido. Dicho eso, el juego también es corto y está poco desarrollado pero se podría aceptar si lo hubieran puesto a menos dólares, actualmente a diez parece excesivo. Simplemente por ahora no lo vale. Esperemos que cuando Free Range Games lo publique en su versión completa el juego valga la pena.

POR AHORA NO

"Actualmente a USD $10 parece excesivo como Early Access"





Trackmania Turbo

Una manía sin cura

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
GÉNERO
Carreras
DESARROLLADOR
Nadeo
DISTRIBUIDOR
Ubisoft
LANZAMIENTO
22 de marzo de 2016
PRECIO
USD$40
DATO EXTRA
Trackmania Nations Forever es Free to Play

Trackmania es un juego que siempre tuvo las mismas fallas desde su lanzamiento hasta su secuela (que en realidad fue como el quinto título) pero también, tuvo siempre los mismos puntos fuertes. En esta última entrega, **Trackmania Turbo**, arreglaron la mayoría de los inconvenientes, mientras que lograron profundizar lo mejor del juego. A pesar de las modificaciones, el concepto principal se mantiene intacto: manejo arcade, auto, circuito descabellado y cronómetro.

En **Trackmania Turbo** encontramos cinco dificultades y cuatro ambientes, cada uno con su auto correspondiente (desafortunadamente solo uno de estos combos es nuevo, los otros tres son reciclados de **Trackmania 2**). Además, esta entrega marca la tercera ocasión en la que **Nadeo** usa el ambiente “Stadium” en un título nuevo, utilizado por primera vez en **Trackmania Nations** (juego Free-To-Play de PC).

Las dificultades se ven en forma de colores, de blanco a negro, pasando por verde, azul y rojo en cada uno de los ambientes: **Cañón**, **Valle**, **Laguna** y **Estadio**. **Cañon** muestra un gameplay rapido con derrapes largos y curvas peraltadas, mientras que **Valle** pone mayor énfasis en la conducción off-road; **Laguna** es 100% nuevo con un vehículo con niveles de grip muy elevados que gira sin problemas dentro del circuito, se caracteriza por tener circuitos magnetizados que desafían la gravedad, y por último está **Estadio**, donde manejamos un híbrido entre un buggy y un fórmula 1 dentro del estadio internacional. Adicionalmente al modo principal, el juego cuenta con una herramienta para diseñar nuestros propios circuitos o la opción de armar un circuito al azar para jugar en cualquier momento.

Trackmania se diferencia de otros juegos arcades porque en lugar de poner al jugador en un circuito a competir por el primer lugar contra bots, lo pone en un circuito corto, solo y le da un tiempo a batir, según el tiempo que uno haga puede ganar una de las cuatro medallas: **Bronce**, **Plata**, **Oro** y **Trackmaster** (maestro del circuito). Las medallas sirven para desbloquear niveles o elementos de personalización para los vehículos. Tenemos siempre la opción de estar solos en el circuito, o jugar contra el fantasma de alguna de las medallas, adicionalmente podemos ver los fantasmas de los mejores tiempos de nuestros amigos, lo que le da una sensación de competitividad aún mayor y agrega valor a la rejugabilidad, ganarle al tiempo de la máquina es satisfactorio, sobretodo en los niveles más difíciles, pero no se compara con romper el récord de un amigo.

El juego tiene en total 200 circuitos, 50



por ambiente y 40 por dificultad. Los circuitos se desbloquean de a 10, ganando sí o sí todos los anteriores; primero en bronce, luego en plata para las dificultades más elevadas y para la última, venciendo el tiempo de oro. También se agregaron muchos modos de multijugador, como **double driver**, donde entre dos jugadores tienen que manejar el mismo auto, o **competitivos como pantalla partida o todos en la misma pantalla** con un sistema de puntuación similar a *Micro Machines*; varias de estas modificaciones se desbloquean mediante códigos.

Nunca en la historia de esta saga hubo un título que le prestara tanta atención al apartado artístico, todo nos recuerda que estamos en un juego de carreras: menús coloridos y fáciles de entender; carteles en los circuitos con leyendas como: "Si podes leer esto estás manejando muy lento"; el HUD, las citas textuales en la pantalla de carga; y la música, que va variando en cada checkpoint cambiando su ritmo según qué tan rápido maneje el jugador. Todo trabaja en conjunto para que nunca olvidemos que estamos compitiendo para ganar.

En cuanto al apartado técnico se nota una gran mejora respecto al último título tanto en gráficos como en performance. El juego se ve muy fluido en consolas y en PC aunque, cada tanto, hay algunos tirones un poco extensos que pueden causarnos problemas. Otro punto a criticar es que en la versión de consola los tiempos de carga pueden ser de hasta un minuto cuando cuando queremos jugar un circuito por primera vez, sin embargo, ya dentro de él, podemos reiniciarlo sin ningún tipo de espera.



LA CONTAMINACION VISUAL NO EXISTE A LOS 500 KM POR HORA

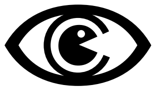


"*Trackmania Turbo* es uno de los mejores juegos de carreras arcade que pueden encontrar en el mercado."



A VECES NOS PARECE VER ROLLERCOASTER TYCOON

En conclusión, **Trackmania Turbo** es uno de los mejores juegos de carreras arcade que pueden encontrar en el mercado, no hay otra experiencia igual y esta es una característica que tuvo siempre la saga. Es un juego justo y desafiante; no existe el azar en estos circuitos, cada error que cometemos nos hace reflexionar y querer intentarlo de nuevo. Cada vez que volvemos a jugar un nivel, a pesar de que sea el mismo, se siente distinto porque quienes cambiamos somos nosotros como jugadores. Vamos a ver cientos de veces la cuenta regresiva tratando de conseguir el mejor tiempo; si bien la rejugabilidad en **Trackmania Turbo** es casi infinita, podría ser interesante ver DLC con el retorno de ambientes de juegos anteriores. Esta es una saga muy particular, pueden comprobarlo ustedes mismos con **Tackmania Nations** en PC, y a pesar de que **Turbo** mejora mucho respecto a este título la fórmula se mantuvo intacta, y eso es lo mejor del juego. **EXCELENTE**

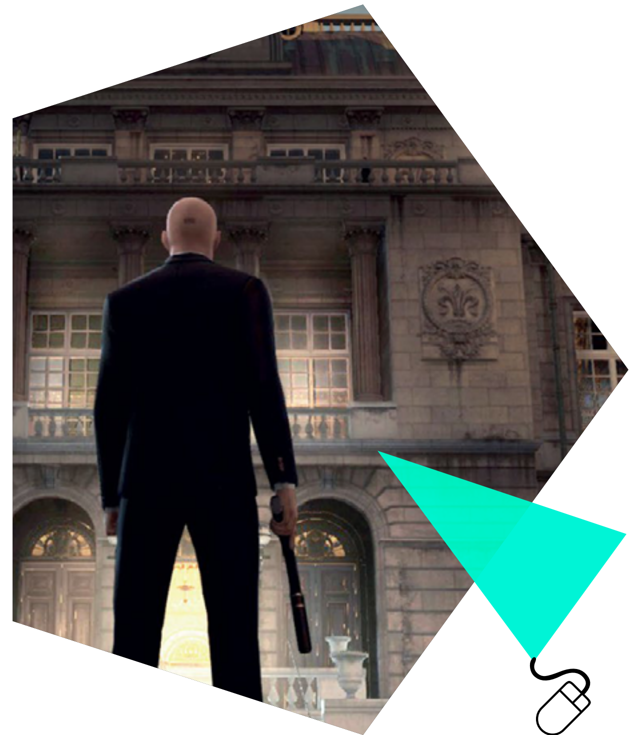


Hitman

Intro Pack: Prólogo y París

Más de lo mismo pero en cuotas

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
GÉNERO
Acción táctica
DESARROLLADOR
IO Interactive
DISTRIBUIDOR
Square Enix
LANZAMIENTO
11 de marzo de 2016
PRECIO
INTRO: USD $14.99
UPGRADE: USD $49.99
FULL: USD $59.99

Hitman regresó estrenando un modelo de negocio basado en episodios individuales en lugar de entregar la clásica inmersión de un título entero. A diferencia de otros juegos episódicos basados en relatos interactivos donde se asemejan más a una serie que a un videojuego, esta nueva entrega del *Agente 47* nos presenta una historia dividida en siete partes, incluyendo un prólogo, a modo de escenarios "sandbox" con diferentes objetivos para eliminar. Lo que ahora estamos analizando corresponde al *Intro Pack* ($15 dólares), que vendría a ser el **Prólogo y el Episodio 1: París**. Con USD $50 más se puede actualizar a la *Experiencia Completa*.

Explicaciones sobre este nuevo modelo hay muchas, y si bien pueden ser razonables no quita el hecho de que recibimos un videojuego sin terminar. Porque no solo hablamos de la historia; este **Hitman** es más o menos lo mismo pero "más grande". Su anterior entrega, *Absolution*, fue el pico alto en su producción *triple A* pero fue con *Blood Money* que explotó el potencial del pelado asesino. Ahora, entre un título y otro, se quedaron a medio camino; técnicamente posee menos variantes que sus títulos pares. Animaciones pobres, gameplay tosco, IA con algunos problemas y objetivos principales aburridos hasta el momento. Pero claro, ¿esto era un acceso anticipado no? ¿Cómo que no?

Además de tener varios problemas en el gameplay –con tanta producción no debería pasar– hay que sumar al maldito DRM que obliga a estar conectados a Internet para disfrutar 100% de la información que brinda el título. Y si por alguna ocasión nos desconectamos del servidor mientras jugamos un escenario, seremos redirigidos automáticamente al menú principal, con tiempos de carga que no son para nada buenos. Por supuesto que *IO Interactive* y *Square Enix* están trabajando para solucionar problemas de conectividad y demás mediante parches, de hecho la versión 1.03 hizo hincapié en eso, pero aún así remarca más el punto de adquirir un producto mientras lo van puliendo.

Aquello lamentablemente opaca al aceptable juego de **Hitman**, ya que como producto en sí logra entretener lo suficiente, diríamos "solo lo necesario". Evitando describir el prólogo que funciona a modo tutorial, en el primer episodio nos encontramos en París, en el ficticio Palais de Walewska, lugar que presenta un desfile de moda de la firma Sanguine. Esta misión *Showstopper* introduce detalles sobre la facción rival de la *Agencia* de 47. Los objetivos son el oligarca ruso Viktor Novikov y la organizadora del desfile y ex-modelo Dalia Margolis. Asesinar a los objetivos principales toma poco tiempo pero completar el 100%





EL PELADO SE VISTE A LA MODA



OBJETIVO PRINCIPAL: EL OLIGARCA RUSO VIKTOR NOVIKOV

supera alrededor de las 10 horas con tranquilidad. El palacio parisino de varios pisos tiene una magnitud enorme, incluyendo grandes jardines. El escenario está diseñado como un "queso suizo". Es decir que hay una gran variedad de puntos de entrada y de salida con muchas variantes.

Una de las principales novedades son las *Oportunidades*, una "ayudita" para poder ver un catálogo de muertes originales y creativas que podrán ir presentándose. Esta característica permite encontrar métodos poco ortodoxos leyendo documentos o escuchando conversaciones que se activan al pasar.

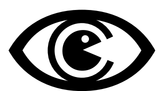
Además de los *contratos* hechos por la comunidad, podremos "matar" el tiempo con los *contratos de intensificación*, una serie de desafíos alternativos que va incrementando la dificultad y NO PERMITE GUARDAR la partida (gracias por eso). Realmente resultan muy divertidos para ponernos a prueba. También tenemos *"objetivos escurridizos"* que tiene un límite de 48 horas y si fallamos, no habrá vuelta atrás.

En resumen, a esperar el siguiente episodio con escepticismo pero también con algo de fe. **ACEPTABLE PERO LE FALTA**

EL EPISODIO 2 SAPIENZA ESTARÁ DISPONIBLE DESDE EL 26 DE ABRIL



SIEMPRE HABRÁ DISFRACES EXCÉNTRICOS



Volantes

Como el Daytona, pero en casa

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



A la hora de comprar un volante, ya sea para PC o consola, muchos usuarios se ven intimidados por la gran cantidad de opciones que se encuentran en el mercado, y por eso, en muchos casos, toman decisiones apresuradas y erradas quedando disconformes con su compra. No es como tener que elegir entre tres consolas, cuando hablamos de volantes hay distintas gamas, tenemos los puntos de entrada, los que vienen con más funciones o accesorios, y por último, los volantes con niveles de precisión a la altura de los mejores simuladores del mundo.

Comprar un volante no es algo que todo jugador tenga que hacer, el verdadero motivo para comprar un volante es para alcanzar un mayor nivel de realismo o precisión. Nunca se debe comprar un volante -o cualquier periférico extra, dicho sea el caso- porque "va a resultar más sencillo", jugar con un volante requiere un periodo de adaptación. Si bien se puede manejar fácilmente juegos arcade al poco tiempo de tenerlos, pasar luego a juegos de simulación o simcade (híbridos entre simulación y arcade, como *Grid*) requiere de un gran nivel de finura tanto con el volante como con los pedales.

Hay varios puntos que tenemos que tener en cuenta cuando elegimos un volante, los tres más importantes son:

¿Qué uso se le va a dar? Va a ser distinto el volante que compremos para jugar NFS y otros juegos arcades, que el que compremos si estamos más interesados en la simulación.

Otro punto a tener en cuenta sería qué tanto queremos personalizar nuestros volantes, por ejemplo los volantes **Logitech** suelen tener todo lo que necesitamos con algún extra que nos sirva; los **Thrustmaster** de gama media permiten intercambiar volantes, pedaleras, etc. Mientras que los **Fanatec** suelen permitirnos cambiar componentes específicos, como las levas al volante para los cambios o agregar un freno de mano. Adicionalmente existen modificaciones no oficiales que se le puede agregar a cualquier volante.

¿En qué plataforma se va a usar? Puede ser en PC, Playstation o Xbox (generación anterior o actual).

¿Cuánto queremos gastar? Se explica solo realmente. La opción más económica para volantes es la PC, porque es la que recibe mayor cantidad de ofertas en el mercado ya que prácticamente todo con un usb es compatible con ella.

Force FeedBack (**FFB**) originalmente solo era el centrado del volante y la vibración ante una colisión. Hoy en día los sistemas evolucionaron mucho y el **FFB** permite generar una inmersión mucho mayor en el juego. En los volantes más modernos podemos distinguir si algún neumático se bloquea, notar los cambios en el pavimento y hasta la carga aerodinámica.



Thrustmaster T80 RS
Compatible con PS3 y PS4



Thrustmaster VG Ferrari Challenge
Racing Wheel - Compatible PS3



Thrustmaster VG Ferrari 458 Spider Racing Wheel
Compatible con Xbox One

¿Cuáles son las gamas de volantes existentes en el mercado? En el eslabón más económico están los volantes que vienen a ser el **punto de entrada**, es decir, dan una experiencia distinta al joystick, pero poco realista; son ideales si estamos indecisos o si contamos con un presupuesto limitado y son excelentes para jugar juegos arcades, pero no recomendables para una simulación. Estos volantes por lo general tienen solamente 180° de rotación, dos pedales y un sistema de centrado; carecen de FFB y opciones de personalización.

Algunos de los modelos que podemos encontrar en esta gama son: *Thrustmaster VG Ferrari Challenge Racing Wheel, Thrustmaster T80 RS, Thrustmaster VG Ferrari 458 Spider Racing Wheel.*

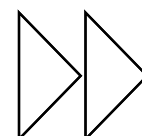
Llegando a lo que vendría a ser la gama media están los volantes que poseen FFB con mayor grado de giro; pueden incluir también una caja de cambios en H y tres pedales. Son recomendables para jugar simulación de forma casual o intensiva, son un poco más caros que los puntos de entrada, pero nos dan una experiencia que realmente vale la pena. Los modelos son: *Thrustmaster T150, Logitech G29/G920, Fanatec Forza Motorsport CSR Wheel.*



Fanatec Forza Motorsport CSR Wheel
Compatible con PS3, PS4 y Xbox 360. Ya no se fabrica pero la mejor opción para 360. Pantalla led programable.



Thrustmaster T150
Compatible con PS3 y PS4. Posee 1080 grados de giro, compatibilidad parcial con ecosistema.





Logitech G29: Compatible PS3 y PS4.
Logitech G920: Compatible Xbox One.
Mejora marginal con respecto a G27.
(Palanca de cambios se vende por separado)

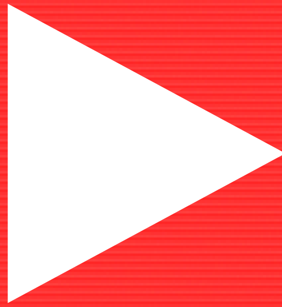
Por último, cuando hablamos de alta gama en volantes de PC, no hablamos de una unidad, sino de componentes separados: tenemos la base o el cerebro, el volante con el que manejamos, los pedales y la palanca de cambios. Hoy en día los principales proveedores son **Thrustmaster** y **Fanatec**. **Thrustmaster** usa un ecosistema donde se puede comprar una base, volante y pedales (palanca aparte si lo deseamos); cada volante tiene sus levas, mientras que **Fanatec** nos permite -a un precio más alto- elegir muchos más componentes con la posibilidad de comprar sólo el centro del volante para agregarle lo que queramos. Adicionalmente podemos comprar tanto un combo con la base *TX Servo Base de Thrustmaster*, como con la *Clubsport Wheel Base V2* de Fanatec, ambas con compatibilidad tanto para PC como Xbox One, y en el caso de **Fanatec**, también con PS3 y PS4.

Existe una gran variedad de volantes, pero no existe uno que sea perfecto para todos. Hay quienes prefieren a **Fanatec** por su *Force Feedback* o a **Thrustmaster** por su ecosistema, incluso a **Logitech** por su simplicidad; al fin de cuentas no importa que volante es "mejor", sino cual se ajusta mejor al usuario. Cualquiera sea el volante o el juego, lo importante es divertirse y sentirse cómodo en el circuito desde el confort de nuestra casa.

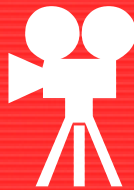
TX Servo Base: compatible con toda la gama de ecosistema de Thrustmaster. Compuesto por TX Servo Base, Volante TM 28 GT, Pedales T3PA-PRO, Palanca TH8A.



Clubsport Wheel Base V2
Mejor FFB y precisión que el Thrustmaster, pero con un precio más elevado.



ESTAMOS EN YOUTUBE



SUSCRIBITE PARA ESTAR AL TANTO
DE NUESTRO CONTENIDOS







¿DE QUÉ LADO ESTÁS CHABÓN?

WHOSE SIDE

El Capitán América y Iron Man se enfrentarán a principios de mayo en lo que promete ser un duelo de dos corrientes superheroicas que no pareciera tener un fin cercano.

Texto Germán Perrotta **@GerJP**

CIVIL WAR

ARE YOU ON?

El próximo 5 de mayo se estrenará **Capitán América: Civil War** en los cines de nuestro país. Este será todo un evento como sucedió con *Batman v Superman*, ya que veremos a los principales protagonistas de su universo cinematográfico enfrentarse cara a cara. Además contará con el debut de **Black Panther** y la primera aparición de **Spider-Man** en Marvel, luego de las fallidas películas protagonizadas por Andrew Garfield a cargo de Sony Pictures. Pero antes de concentrarnos en la película, hablemos un poco del cómic homónimo que rompió todas las ventas en su momento y cambió el concepto de varios personajes y futuras historias, para bien y para mal.

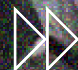
FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Capitán América: Civil War
ESTRENO
5 de mayo de 2016
GÉNERO
Acción, Superhéroes
DURACIÓN
147 min
DIRECCIÓN
Anthony Russo
y Joe Russo
PRODUCCIÓN
Kevin Feige
GUIÓN
Christopher Markus
y Stephen McFeely
MÚSICA
Henry Jackman
FOTOGRAFÍA
Trent Opaloch
PRODUCTORA
Marvel Studios

En el año 2006, Marvel comenzó a publicar el evento **Civil War** escrito por **Mark Millar** (*Kick-Ass, Wanted*) y dibujado por **Steve McNiven**. La historia tenía como objetivo dividir a los superhéroes en dos bandos, uno liderado por *Capitán América* y el otro por *Iron Man*, que se terminan enfrentando en una lucha por sus ideales.



La historia comienza con los *New Warriors*, un grupo de superhéroes adolescentes que buscaba hacerse más conocido en el mundo superheroico, protagonizando una especie de reality show. Mientras filmaban el show, se cruzan con un equipo de súper villanos mucho más poderoso que ellos, y no tienen mejor idea que confrontarlos para aumentar los ratings del programa. **Nitro, uno de los villanos que puede crear explosiones, los enfrenta en una batalla en la que mueren cientos de personas inocentes**. Como resultado de esta tragedia, el Congreso de los Estados Unidos aprueba el **"Acta de Registro de**



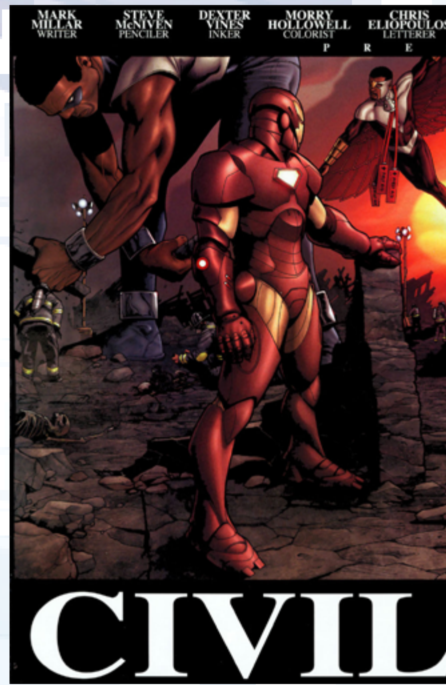
IL
AR





Superhéroes", que obliga a todos los héroes a revelar sus identidades secretas al Gobierno, ser debidamente entrenados y convertirse en agentes federales. Aquellos que se negaran al registro, serían encarcelados. El principal promotor de esta idea es *Tony Stark* (Iron Man), quien cree que los superhéroes/vigilantes deben responder ante el Gobierno norteamericano por los hechos trágicos que puedan llegar a suceder. Sin embargo, hay alguien que se opone a esta ley, y ese es *Steve Rogers* (Capitán América), que ve a esta medida como un avance hacia un Estado policial y comienza a reclutar héroes no registrados para su bando.

El cómic, inseparable de la era de *George Bush* como presidente de los Estados Unidos y su "Lucha contra el Terror", plantea la siguiente pregunta al lector: *'¿Qué valoran más, la seguridad o la libertad?'* Lo que podría haber sido un buen cómic, termina siendo un producto aborrecible, rozando lo idiota. Por ejemplo, los superhéroes que están a favor del Registro se convierten en unos tiranos que terminan





Civil War plantea la siguiente pregunta al lector: '¿Qué valoran más, la seguridad o la libertad?'



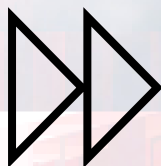
construyendo una prisión clandestina en la Zona Negativa (otra dimensión) al mejor estilo Guantánamo. Y como para no quedarse cortos con las ideas estúpidas, los que están en contra del Registro sólo luchan para seguir ejerciendo la violencia sin ningún tipo de control.

Obviamente, el cómic es un festival de malas ideas (el desenmascaramiento de *Spider-Man* y la infinidad de problemas que eso trajo después), diálogos pomposos superficiales y posturas políticas insostenibles. El único interés que tienen todos los personajes es pelear entre ellos, sin detenerse a pensar en por qué lo están haciendo. Es una historia de traición y desconfianza que no tiene un final feliz ni está bien escrita.

El principal problema, además del cinismo de Mark Millar, es el comentario sociopolítico dentro del género superheroico. Los superhéroes están ligados en mayor o menor medida al vigilantismo, al conservadurismo y a la violencia. Es por eso que este tipo de premisas e ideas suelen caerse a pedazos cuando intentan hacer pie en el mundo real.

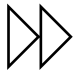
LA PELÍCULA

La película **Civil War** dirigida por los hermanos **Anthony** y **Joe Russo** (*Capitán América: Winter Soldier*), a diferencia del cómic, cambia los hechos que se dan al comienzo de la historieta y a sus protagonistas. Por lo que venimos viendo desde el arranque del universo cinematográfico y después de la destrucción que presenciamos en *Avengers: Age of Ultron*, los gobernantes de distintos países del mundo quieren que los superhéroes sean controlados de alguna manera, y es por eso que crean **"Los Acuerdos de Sokovia"**. Más allá de estos acuerdos, el foco principal de conflicto parece ser **Bucky** (*Winter Soldier*), a quien vimos cometer varios asesinatos bajo el control mental ejercido por HYDRA en el segundo film de Capitán América. Y es aquí, también, donde **se profundiza la división entre Tony Stark y Steve Rogers,**



Elenco

Chris Evans *como* **Capitán América**
Robert Downey, Jr. *como* **Iron Man**
Scarlett Johansson *como* **Black Widow**
Sebastian Stan *como* **Winter Soldier**
Anthony Mackie *como* **Falcon**
Don Cheadle *como* **War Machine**
Jeremy Renner *como* **Hawkeye**
Chadwick Boseman *como* **Black Panther**
Paul Bettany *como* **Vision**
Elizabeth Olsen *como* **Scarlet Witch**
Paul Rudd *como* **Ant-Man**
Emily VanCamp *como* **Agente 13**
Tom Holland *como* **Spider-Man**
Frank Grillo *como* **Crossbones**
William Hurt *como* **Thaddeus Ross**
Daniel Brühl *como* **Helmut Zemo**
Martin Freeman *como* **Everett Ross**
Gwyneth Paltrow *como* **Pepper Potts**





que ya se pudo apreciar en la última de los Avengers. Steve toma partido por Bucky, su amigo de la infancia y por lo que se ve en los trailers, a diferencia de los cómics, la película girará más en torno a su amistad (y amor, ¡Aguante el shipping "Stucky"!) y el dolor de Tony al ver que el Capi eligió a Bucky antes que a él.

En los adelantos también se puede apreciar a los superhéroes que apoyarán a cada grupo, y una de las mayores sorpresas es la decisión que toma **Black Widow** de sumarse al grupo de **Tony Stark**. Otra de las posibles sorpresas podría ser el papel de **Scarlet Witch** durante esta lucha, ya que **Wanda Maximoff no es uno de los personajes más emocionalmente equilibrados en los cómics**. Habrá que ver si los hermanos Russo deciden trasladar algo de su personalidad a la pantalla grande usando como excusa lo que le sucedió a su hermano, *Quicksilver*, en *Age of Ultron*.

En lo que respecta a personajes nuevos, **Civil War** será la responsable de presentar a **Black Panther** (Chadwick Boseman) también conocido como T'Challa, el príncipe de la nación africana llamada Wakanda.



La película girará más en torno a la amistad y el dolor de Tony al ver que el Capi eligió a Bucky antes que a él.

Es el primer superhéroe negro en la historia de los comics, creado por Jack Kirby y Stan Lee en 1966, tuvo su debút en el Fantastic Four #52. Según Kevin Feige, el cerebro detrás de las películas de Marvel, "Black Panther representará una especie de tercera visión dentro del conflicto".

Además, el universo de Marvel contará con el regreso de William Hurt como el *General Thaddeus "Thunderbolt" Ross*, el encargado de querer capturar al gigante verde en *The Incredible Hulk* y seguramente representará al clásico "villano" y antagonista que se pondrá en contra de las motivaciones de los héroes, especialmente con el grupo de Steve Rogers, que está en contra de los Acuerdos de Sokovia.

Sólo queda esperar para saber si **Civil War** seguirá con el mismo tono que las producciones anteriores o si al concentrarse en la pelea entre héroes y ser la que comenzará con la Fase 3 del proyecto cinematográfico de Marvel tomará un giro un poco más oscuro sin llegar al extremo de los films producidos por la "competencia", Warner Bros.



DIVIDED WE FALL

MARVEL

CAPTAIN AMERICA

CIVIL WAR



"CUANDO EL HYPE CONDICIONA AL CINE"

BATMAN V SUPERMAN
DAWN OF JUSTICE

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



Si hay una película que el espectador promedio de cine estaba esperando durante la primera mitad del año es esta. Dirigida por el pochoclero Zack Snyder (*Watchmen*, *Sucker Punch*) **Batman v Superman** es el tanque de DC, la película en la que se jugaron todo. La que debe unir y dejar la marca para todas las que vendrán: Los "Avengers de DC".

Detrás de ella solo estaba la película anterior de **Superman** -*El Hombre de Acero* (2013)- que no dejó mucha estela en sus fanáticos. Si a eso le sumamos que tenía que introducir a un nuevo **Batman**, después de la trilogía de Nolan. Mierda, es mucho, casi parecía destinada al fracaso. Por suerte el resultado terminó siendo más que aceptable.

Los destrozos provocados por **Superman** (Henry Cavill) hacen que el gobierno estadounidense se plantee la existencia del Hombre de Acero. ¿Tiene control? ¿Debe su accionar ser regulado por el Estado? Todas cuestiones burocráticas que ponen en juego la imagen pacífica del Mesías del kryptoniano. **Batman** (Ben Affleck) lo odia y tiene motivos para hacerlo, pero es Batman, no va a hacer nada sin razones de peso. **Lex Luthor** (Jesse Eisenberg), al igual que siempre, quiere desterrar a Superman y demostrarle al mundo que su poder debe ser temido y controlado, por eso complota para que **Batman y Superman peleen entre sí**. Esa es la historia básica. A esto hay

Ficha técnica

Estreno: 25 de marzo de 2016
Género: Acción, Supehéroes
Guión: Chris Terrio, David S. Goyer
Dirección: Zack Snyder
Elenco: Henry Cavill, Ben Affleck, Amy Adams, Jesse Eisenberg, Diane Lane, Laurence Fishburne, Jeremy Irons, Holly Hunter, Gal Gadot
Duración: 151 minutos
Idioma: Inglés

que agregarle la ya conocida aparición de **La Mujer Maravilla** (Gal Gadot) y de los demás superhéroes de DC que de alguna u otra manera condicionan la película.

El eje central de la película es la pelea entre Batman y Superman. Dos personajes tan míticos y legendarios como antagónicos, algo que la película logra establecer desde el principio.

Al Batman oscuro y traumado que todos conocemos se le agrega un detalle nuevo: la vejez. Es un Batman calmado, seguro de lo que hace y de cómo lo hace. La actuación de Ben Affleck (*Gone Girl*) como el Caballero Oscuro está a la altura de las circunstancias, no desentona, tiene presencia y solidez. **Aunque pueda no gustarle a varios, él es Batman**.

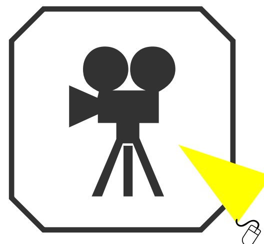
Por otro lado, tenemos a Superman, el superhombre alienígeno que puede salvar al mundo y, al mismo tiempo, el enamoradizo superhéroe que haría cualquier cosa para salvar a su amada **Lois Lane**. Interpretado por Henry Cavill (*El hombre de Acero, Operación U.N.C.L.E.*) quien, si bien a veces parece confundir la inocencia de Superman con algo parecido a la estupidez, tiene una actuación decente.

Si hay algo que va a determinar cuánto nos guste esta película es el personaje de **Lex Luthor**. Los escritores Chris Terrio (*Argo*) y David S Goyer (*Batman Begins, El hombre de Acero*) decidieron que Jesse Eisenberg (*Red Social*) estuviera casi el mismo tiempo en pantalla que Batman o Superman; esto es riesgoso, la gente no quiere ver a Luthor, la gente paga para ver a Batman y Superman pelear. Sin embargo, la construcción del enemigo central es tan importante como la de los héroes y por eso le dieron a Luthor una *backstory* creíble y sólida. Ya no es solo ese multimillonario que odia a Superman de una manera infantil. No, esta vez Lex es un joven casi tan psicópata como el Joker, es creativo e ingenioso.



SUPERMAN CON SU AMADA (MOLESTA Y ABURRIDA) LOUIS LANE

TENÉS EL PELO MUY LARGO, LEX!



VEREDICTO

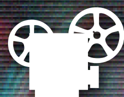
BUENA



Por otra parte, la aparición de la **Mujer Maravilla y los demás superhéroes** (por más corta que sea) deja mucho que desear y si bien no arruinan la película tampoco le hace bien. Aun así, la semilla está plantada y esperamos que en las siguientes películas de esta saga estos personajes logren ser más interesantes.

Cómo pasó con varias de las películas de superhéroes, el gran problema es el *hype*, la película estuvo inflada por los medios y la expectativa se hizo tan grande que cuando finalmente la podemos ver nunca logra estar a la altura de lo que imaginamos. No solo eso, a las pocas horas de su estreno nos encontramos con que ya se formó un consenso en torno a la película, y aunque no queramos, eso condiciona nuestra visión del film.

“Mala, aburrida, con poca acción”, son algunos de los argumentos ya conocidos. Para nosotros, la película es ambiciosa y tiene mucho que ofrecer. Si bien no es perfecta, está más que aceptable.



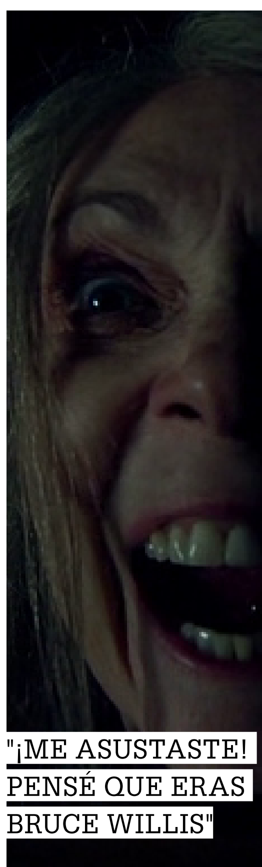
THE VISIT

"ABUELITO DIME TU"

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**

Cuando mamá se va de viaje con su novio y todavía no tenés edad para cuidar de tu hermanito, te mandan a pasar unos días con el abuelo y la abuela. Sin embargo, los días de Becca y Tyler con sus abuelitos no serán todo dulces, tirones de oreja o sweaters tejidos por la nona, no. Definitivamente los ancianos tienen ciertas reglas y secretos que tanto Becca como Tyler descubrirán por las malas.

La película fue escrita y dirigida por M. Night Shyamalan, "el director de *Sexto Sentido*". Si bien en su repertorio tiene otras películas dignas de mención como *Signs*, *The Village* y *Unbreakable*; su clásico es, y posiblemente será siempre, *Sexto Sentido* (*Sixth Sense*). Pero Shyamalan no se rinde ahí y en este caso colaboró con el productor Jason Blum (*Paranormal Activity, The Purge, Insidious*) para traernos esta película de suspenso indie.



"¡ME ASUSTASTE! PENSÉ QUE ERAS BRUCE WILLIS"

Cuando tu abuela te dice que podés hacer todo lo que quieras en su casa, excepto salir de tu cuarto después de las 21:30, entendés que algo no está del todo bien y que pase lo que pase, seguramente ocurrirá en la noche.

Desde el vamos entendemos que algo raro va a suceder en la visita de estos niños a sus abuelos.

En el ambiente de la publicidad es común utilizar el recurso de la gente mayor

Ficha técnica

Título: The Visit
Año: 2015
Género: Terror, Thriller
Guión: M. Night Shyamalan
Dirección: M. Night Shyamalan
Elenco: Kathryn Hahn, Olivia DeJonge, Ed Oxenbould, Peter McRobbie, Deanna Dunagan.
Duración: 94 minutos
Idioma: Inglés

y los niños cuando se quiere ser emocional, sin embargo en las películas de terror, la combinación gente mayor y niños es lo peor que puede pasar. **The Visit** tiene esos factores sumando la granja solitaria y la cámara en mano.

Olivia DeJonge en el papel de **Becca**, es una adolescente de 15 años con aspiración a cineasta, por lo que decide documentar para su madre (Kathryn Hahn) este encuentro con sus abuelos. Esta fórmula sirve para introducir a cada personaje con entrevistas realizadas por ella y dar el tono de cámara en mano a toda la película. En algunos momentos, Becca cumple el papel de una directora que nos guía por todo el film y en otros, es una testigo más de lo que sucede.

A diferencia de lo que ocurre en películas como *The Blairwitch Project* o más recientemente, *Paranormal Activity*, el recurso de cámara en mano no se ve reflejado en la calidad de imagen (que es excelente), sino en los diferentes planos que se utilizan para contar la historia. Incluso podríamos decir que en algunos momentos, la cámara pasa a ser un personaje más de la película.

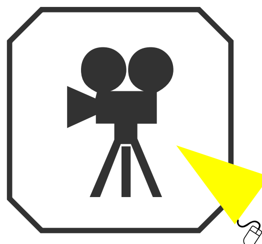
Ed Oxenbould interpreta a **Tyler**, el hermano menor, un chico con fobia a los gérmenes y el elemento cómico de la historia. Tyler se encuentra en el inicio de su adolescencia y para tratar de conquistar mujeres se creó un perfil hiphopero al que bautizó "T-Diamond Stylus". Los momentos en los que lo vemos rapear son de los más memorables del film.

Los abuelitos **John** y **Doris** (Peter McRobbie y Deanna Dunagan), son los típicos ancianos cariñosos que esperan ansiosos la visita de sus nietos para malcriarlos por una semana. Pero cada día (y cada noche) que transcurre, iremos aprendiendo algo nuevo sobre ellos. Al igual que Becca y Tyler, que nunca tuvieron contacto con sus abuelos, el espectador empatiza con los hermanos por el hecho de ser un desconocido más, que quiere saber quiénes son y cómo son estos ancianos.

Esta distinción de día y noche hace que por momentos parezca que se está viendo una comedia, lo cual muchas veces choca con la sensación de suspenso que el film va generando en el espectador. Igualmente se perdona por el hecho de ser una película de Shyamalan en la que no se está a las puteadas cuando termina.

The Visit fue un proyecto autofinanciado por Shyamalan, lo que seguramente permitió que el director pudiera llevar a cabo todo el proceso sin la interferencia de estudios ni influencias externas. El resultado es una buena película que divierte y asusta a la vez, y que posiblemente haga que en un futuro, cuando les pregunte qué película van a ir a ver, ustedes puedan contestar: "*la nueva del director de Sexto Sentido y The Visit*".


LOS NONOS
"¿CUÁNTOS AÑOS CUMPLÍS, QUERIDO?"



VEREDICTO
MUY BUENA



RICK & MORTY

"UN POCO DE ABSURDO NUNCA LE HIZO MAL A NADIE"

Texto **Laura Petroff @monkeylibrium**

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Rick and Morty
CREADORES
Justin Roiland
y Dan Harmon
ORIGEN
Estados Unidos
AÑO
2013
TEMPORADAS
2
CAPÍTULOS
21

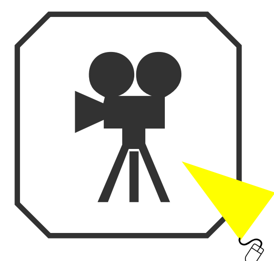
Cuando te dicen 'un viejo científico y un pibe adolescente salen a aventuras' es probable que pienses en *Volver al Futuro* y en... en nada. Después de leer esta nota vas a poder completar la referencia con esta serie de puta madre (y prepararte para la tercera temporada que empieza dentro de muuuy poco).

Basada en (no es joda) la pareja principal de *Volver al Futuro*, **Rick & Morty** propone observar la comedia desde un nuevo ángulo, dándole un saborcito a ciencia que todos los amantes de *Back to The Future, Ghostbusters o Mr. Peabody & Sherman* sabrán apreciar. Planteando situaciones absurdas que además de respetar bien las reglas del show no sólo nos hacen reír sino que nos deja pensando. Muchas frases y secuencias no sólo critican las clásicas conductas humanas sino que a veces hasta las justifican, poniéndonos a nosotros en medio del bardo y dejándonos con miles de ideas dando vueltas en la cabeza.

Nada de esto es accidental y si bien comparte el absurdo con muchos de los otros programas de Adult Swim, **Rick & Morty** atraviesa sin vergüenza el mundo de la filosofía.

Rick es el abuelo científico. Sus investigaciones suelen terminar en bardo ya sea porque alguien mete mano o por lo inestable del experimento en sí. Es un tipo sumamente egoísta y cínico, alguien que por turnos va ofendiendo o destruyendo la religión, la estructura familiar, las emociones, relaciones y conductas humanas, el cuerpo, el lugar del hombre en el universo, el gobierno, la inteligencia, EL DIABLO y hasta las versiones de sí mismo que vienen de otras dimensiones.

Morty es el nieto ingenuo. Si bien a primera vista parece sólo un sidekick es una importante parte de la vida de **Rick** (aun-



que ni él ni nosotros lo sepamos al principio). Este personaje le da voz al espectador, que naturalmente se opone a muchas de las cuestionables ideas de su abuelo. Sin embargo, y acá hay mucho para reflexionar, al seguir la serie vemos su desarrollo hacia lo más neutral. Sus conductas de paladín mueren poco a poco a medida que descubre que el universo es mucho más complejo que 'el bien contra el mal,' que algunas cosas pasan porque pasan y que a veces el fin sí justifica los medios. ¿Será esto crecer?

Muchas de las aventuras de este par son medio pavotas, o comienzan pavotas. A medida que se meten más y más en dimensiones paralelas, simulaciones o microversos, nos encontramos no solamente con personajes alienígenas (bastante humanos en su modo de proceder), sino con planteos filosóficos importantes. Con preguntas cómo "¿Es correcta la esclavitud si los esclavos no saben que lo son?" o "¿Está bien matar a alguien que quiere matarte?" el show, desde lo ridículo que permite la ciencia ficción, nos involucra en cuestiones de pesada carga moral. Muchos de estos planteos pueden llenarnos de desesperanza y angustia, pero el hecho de que sean inapelables deja a la risa como única forma de lidiar con ello. Todo un poquito más heavy que en *Volver al Futuro* pero obviamente esa es la gracia.



"El show, desde lo ridículo que permite la ciencia ficción, nos involucra en cuestiones de pesada carga moral."

La naturaleza de la dupla de protagonistas no es ni a palos la única referencia a la cultura pop y de ciencia ficción que esta serie tiene. Solo para mencionar algunas, hace alusión a *Jurassic Park, The Lawnmower Man, Invasion Of The Body Snatchers, M. Night Shyamalan, David Cronenberg, Ice T, Total Recall y Pesadilla en la calle Elm*, entre MUCHAS otras. Se nota que los guionistas tienen gustos como los nuestros y da gusto ver que además de entendernos bien nos ayudan a mover un poco las neuronas.

La tercera temporada de **Rick & Morty** saldrá este año y tendrá 19 capítulos, ocho más que la más larga de las anteriores. Estamos súper ansiosos por ver a qué tipo de aventuras se enfrentará este par de locos y si podrán, finalmente, destronar por completo al Doc Brown y al mismísimo McFly como el mejor dúo de la cultura pop hasta el momento.

So... Show us what you got!!


A ESTE NO LE AGARRÓ LA ARTRITIS TODAVÍA



GRAVITY FALLS

"UNA SERIE PARA DESCIFRAR Y RESOLVER"

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Gravity Falls
CREADOR
Alex Hirsch
ORIGEN
Estados Unidos
PRIMERA EMISIÓN
15 de junio de 2012
DURACIÓN
2 temporadas / 40 episodios
RATING
Apta para Todo Público

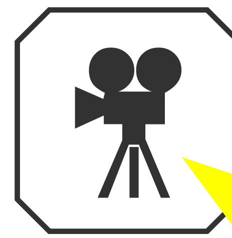
Creada por **Alex Hirsch** (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*) **Gravity Falls** es la serie de dibujos animados de Disney Channel (luego de Disney XD) que invita a creer nuevamente en los **misterios** y lo **paranormal**. Si bien comenzó a emitirse en 2012, el último capítulo de la segunda temporada se estrenó a finales de febrero.

Dipper y **Mabel Pines**, son un par de gemelos de 12 años que pasan el verano en **Gravity Falls**, un pequeño pueblo a las afueras de Oregon, junto a su tío **Grunkle Stan** (Grunkle=Uncle). La trama hasta el momento parece bastante común, pero todo cambia cuando los hermanos comienzan a tener encuentros paranormales dentro del pueblo. Es durante uno de estos enfrentamientos con lo paranormal que **Dipper** encuentra un extraño diario que le indica cómo enfrentarse a estas criaturas, pero...¿De dónde salió ese diario? ¿Quién es su autor?

Poco a poco, la serie va revelando que este pueblo esconde un gran secreto, un misterio que los gemelos Pines deciden resolver y del que nosotros, como espectadores, estamos invitados a formar parte.

El punto clave de la serie **es la relación entre los gemelos Pines** (Dipper y Mabel). **Hirsch** logra retratar de manera fiel y genuina el traspaso entre la infancia y la adolescencia, los nuevos amigos, los intereses particulares de cada uno, la separación y la unión entre hermanos. Cuando uno tiene hermanos a veces no necesita amigos, pero a medida que crecemos la distancia puede abrirse y es más complicado mantenerse unidos. **Gravity Falls** lidia con la separación, la tristeza y nostalgia con inteligencia y sutileza.

Una de las partes más originales y geniales de **Gravity Falls** son los códigos que los creadores de la serie dejan capítulo a capítulo. Al final de cada programa, y a veces en



PERSONAJES

Dipper Pines: obsesionado con los misterios de Gravity Falls, necesita a toda costa resolver los enigmas y responder sus preguntas.

Mabel Pines: su obsesión pasa por la moda, los chicos, pasar el tiempo con su hermano y lograr que todos estén felices. Lleva un diario detallado con todos los acontecimientos importantes de su verano y tiene un chanchito llamado Wobbles.

Grunkle Stan: es el tío de los gemelos y dueño de la Mistery Shack, una cabaña que se encarga de vender tours sobre falsos objetos y criaturas paranormales a los habitantes de Gravity Falls. Suele sentarse a mirar televisión con su fedora roja y le encanta engañar a la gente.

Wendy Corduroy: una de las empleadas de la Mistery Shack. Una adolescente apática de actitud relajada; la personificación de todo lo "cool". Suele encargarse de que los gemelos no se peleen entre sí. Su arma de preferencia es un hacha.

Soos: otro empleado de la Mistery Shack, un adolescente de veintidós años que vive con su "abuelita", y se caracteriza por pasar la mayor parte del tiempo confundido respecto a lo que sucede a su alrededor.




LA BANDA DE MISTERY SHACK

"Una de las partes más originales y geniales son los códigos que los creadores de la serie dejan capítulo a capítulo.

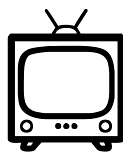
las pausas comerciales, aparecen por escasos segundos imágenes con letras y números aparentemente aleatorios. Todos son códigos que al ser resueltos nos muestran frases sobre el capítulo en particular y sobre lo que sucederá en la serie. Durante la segunda temporada los creadores decidieron subir la apuesta y esconder un código nuevo por capítulo, que solo podría encontrarse dentro de la serie. Ya sea en una imagen particular, una palabra o letras azarosas que puestas juntas formarían el código para resolver los enigmas propuestos.

A pesar de ser una de esas series amadas por el público infantil, es de las menos conocidas entre el público adulto. No muchas personas la verían, la mayoría siquiera le daría una chance a una serie de Disney Channel. Es fácil decirle que si a programas claramente dirigidos al público adulto como *Rick&Morty* o *Bojack Horseman*, pero **Gravity Falls** es una de esas series que tienen que atraparte con algo particular, algo que resuene en cada espectador de forma especial.

Gravity Falls es un programa que lamentablemente no llegó a las masas con tanta fuerza como *Adventure Time* o *Regular Show*. Por eso, desde este lugar, queríamos darle la mención que se merece.



UNO DE LOS TANTOS CÓDIGOS A DESCIFRAR



La revelación de la temporada, te contamos de qué trata este anime tan atrapante para que encuentres tus propias razones para ver “Boku dake”.

BOKU DAKE GA INAI MACHI

ERASED

Texto Jessi Presa

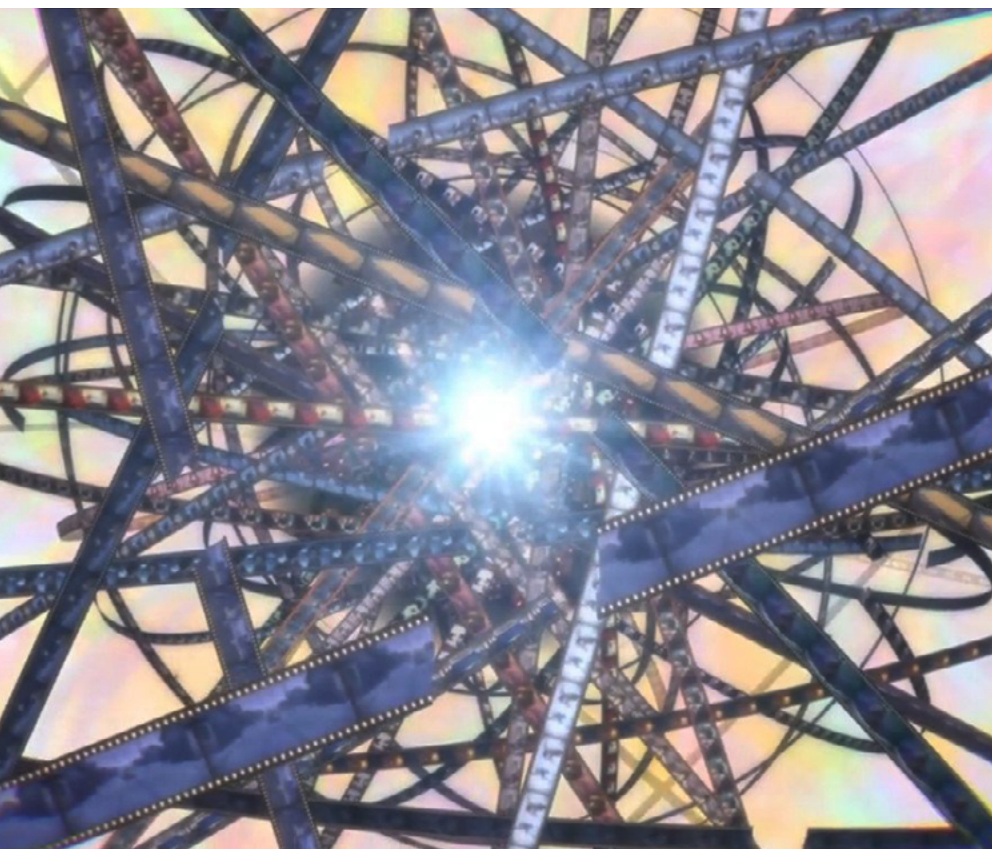
FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Erased
GÉNERO
Seinen, Suspenso
EMISIÓN
Enero/Marzo de 2016
CAPÍTULOS
12
DIRECCIÓN
Tomohiko Ito
ANIMACIÓN
A-1 Pictures
IDEA ORIGINAL
Kei Sanbe
(8 vol. de manga)

El furor de la serie resultó en un *spin off* en forma de novela por Hajime Ninomae, publicada en la revista *Bungei Kadokawa*; un live action que se estrenó el 19 de marzo y otro *spin off* del manga que comenzará su publicación en junio de este año en la Young Ace de Kadokawa, donde fue publicado el manga original de ocho volúmenes.

Seinen, de ciencia ficción y suspenso. El protagonista de este anime es Satoru Fujinuma, un joven de 29 años, mangaka frustrado que trabaja como repartidor de pizza. Sin embargo,no tan corriente como parece, sino que **tiene una habilidad especial** (a la que se refiere como *revival*) que le permite viajar cinco minutos al pasado cuando ocurre un accidente cerca de él, para intentar a toda costa prevenirlo.





Esta extraña habilidad, puede puede repercutir negativamente sobre Satoru, y el anime comienza con una dinámica muy rápida de manera que a los cinco minutos del primer episodio lo encontramos internado en el hospital. El verdadero misterio comienza cuando su madre viaja desde su ciudad natal a Tokyo para ayudarlo mientras se encuentra en recuperación. Satoru tendrá una visión, pero no logrará darse cuenta de lo que pasa. Sin embargo, su madre ve un hombre sospechoso con una niña, lo que termina en un secuestro frustrado.

Será esa misma noche que nuestro protagonista volverá a su departamento para encontrar a su madre muerta. Para hacer las cosas aún peores, segundos más tarde





La primera víctima que intentará salvar es una niña solitaria de su curso, que sufre abuso familiar. Y aunque nuestro protagonista tiene 29 años, varias veces lo encontraremos sonrojándose ¿Shota, dónde?

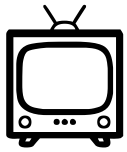
su vecina de visita lo ve todo ensangrentado sobre la víctima, y por supuesto, que no tendrá mejor idea que darse a la fuga.

Será el comienzo del camino no sólo para intentar salvar a su madre, sino para salvar también a un grupo de niños de los asesinatos que ocurrieron alrededor suyo cuando era pequeño, siendo que ambos están conectados.



Uno de los problemas principales es que no recuerda muchos de los eventos que sucedieron 18 años atrás, aunque intente cambiar el pasado varias veces tendrá deja-vús que le harán dar cuenta que sus acciones no resultan en alteraciones de la línea temporal.

De esta manera, Satoru intentará resolver el misterio de los asesinatos de su pasado para salvar a los niños y ayudar a un joven que fue injustamente condenado por los crímenes, mientras se encuentra atrapado en su “yo de 11 años”. Aunque volverá al futuro en los momentos menos esperados para enfrentar los peligros de ser un prófugo, y a un asesino suelto que lo anda buscando, sin saber de qué manera puede repercutir sobre su futuro...



SHOUWA GENROKU RAKUGO SHINJUU

Texto Jessi Presa

El anime trata de un prisionero que, tras quedar en libertad por buena conducta, busca a un maestro de **Rakugo** del que quedó impresionado por su actuación en una visita a la cárcel para que lo acepte como aprendiz.

El misterioso artista, que nunca tomó aprendices, decide aceptar a este personaje excéntrico, al que apoda **Yotaro** (*anti-héroe*).

Es una comedia que a la vez contiene mucho drama, ya que aprendemos que este señor vive con Konatsu, la hija de su ex-compañero de Rakugo, desde que éste murió. La primera temporada nos contará la historia de ambos, y de la madre de Konatsu, y será absolutamente imposible no encariñarse con todos los personajes.

A Konatsu le encanta contar historias de su padre, y le encantaría llegar a ser una artista en su propio derecho, pero ese camino no está disponible para las mujeres.

El Rakugo sorprende. Historias copadas dentro de algunos episodios del anime nos muestra un poco del entretenimiento en Japón antes de los manga, la televisión o internet. Vas a reirte y aprender de las moralejas de las historias.

Promete: Desarrollo de los personajes: los anime cortos carecen mucho de pensamientos, emociones, crecimiento individual. Acá no falta y está proyectado en el tiempo justo, para que el espectador crezca con los protagonistas. Y LOS FEELS. En serio, no faltan. No te la pierdas!

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Shōwa Genroku Rakugo Shinjū
GÉNERO
Histórico
EMISIÓN
Enero/Marzo de 2016
CAPÍTULOS
13 (2 OVAS)
DIRECCIÓN
Mamoru Hatakeyama
ANIMACIÓN
Studio Deen
IDEA ORIGINAL
Haruko Kumota
9 vol. de manga
2010 – ongoing



El Rakugo es un arte tradicional en el cual un contador de cuentos relata un monólogo y una historia impersonando todos los personajes. El artista se viste con un kimono, se encuentra sentado en en un almohadon arrodillado (Kōza), utiliza sólo un abanico y un pañuelo.









TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP



ANDROID

WINDOWS PHONE

ITUNES



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES



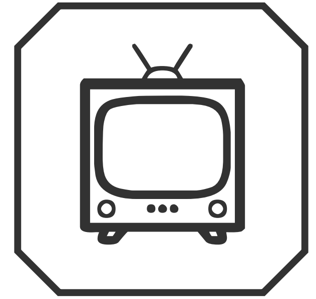


JoJo's Bizarre Adventure Part 4: Diamond is Unbreakable, Boku no Hero Academia, Gyakuten Saiban (Ace Attorney) y Sailor Moon Crystal: Death Busters-Hen son quizás los anime que más van a dar que hablar esta temporada. Como aquello tarde o temprano se le hará evidente a más de uno, he aquí unas recomendaciones para todo aquel que tenga ganas de agregarle algo más al calendario de programación.

Recomendados

Anime Next
Abril 2016

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**





Kumamiko: Girl Meets Bear

3

A veces las dificultades escolares empiezan incluso antes de comenzar las clases. Kumamiko: Girl Meets Bear (EMT² x Kinema Citrus) desborda ternura mientras narra la historia de una joven sacerdotisa que, para cumplir su sueño de ir a estudiar en la ciudad, deberá demostrarle a su guardián, un oso pardo llamado Natsu, que tiene lo necesario para sobrevivir en la gran ciudad.



Joker Game

5

Joker Game (Production I.G.) es una adaptación de la novela homónima de Koji Yanagi, que trata sobre un grupo de espías japoneses que conforman un equipo de operativos que se enfrentan a amenazas provenientes de poderes tanto domésticos como extranjeros. Ambientada en 1937, promete ser la delicia del fanático del drama de época y misterio.



Sakamoto desu ga?

8

Para situaciones escolares bizarras tenemos a Sakamoto desu ga? de Studio Deen. La vida de un estudiante se encuentra plagada de situaciones incómodas y adversidades de todo tipo... ¡Pero Sakamoto siempre consigue salir victorioso de ellas, con clase y confianza! Perfecto en todos los aspectos y siempre dispuesto a ayudar al que lo necesite, el absurdo de su día a día promete desternillar a más de uno.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





Uchuu Patrol Luluco



Este anime de *Trigger* será lanzado para conmemorar el 5to aniversario de la fundación del estudio que trajo grandes series como **Kill la Kill**, por lo que podremos esperar una buena dosis de originalidad pese a la simpleza de su argumento: Una joven estudiante, hija de un detective que sirve a la patrulla espacial, viviendo en una colonia intergaláctica que tras la desaparición de su padre se ve obligada a balancear su vida escolar, romántica, y profesional al servicio de la colonia OGIBUKO. Trabajando por mantener la paz a la vez que investiga la desaparición de su progenitor.



Under the Dog



Para el que le gusta la acción, tenemos justo lo que está buscando: Under the Dog (Kinema Citrus). Este anime se viene gestando desde mediados de los 90 y finalmente lo veremos salir en forma de OVA. La historia se sitúa en el año 2025; tras un atentado terrorista en las Olimpiadas de Tokyo, la ONU busca capturar a los responsables mediante la creación de un equipo especial y ahí es donde se encuentra nuestra protagonista: una asesina profesional de ascendencia sueca llamada Anthea Kallenberg.

Fecha de estreno: Si bien está fijada para esta temporada, todavía no se ha determinado la fecha exacta.



Shounen Maid



Shounen Maid (8Bit) es la adaptación animada del manga shoujo homónimo. Tras el repentino fallecimiento de su madre, Chihiro parecía encontrarse a su suerte hasta que conoce a su acaudalado tío, quien planea tomarlo bajo su cuidado… Aunque la personalidad infantil de este como su completa incompetencia en las tareas del hogar pareciera indicar que tal vez la cosa sea al revés. Una historia cargada de humor, drama e infinidad de momentos desbordantes de ternura. Y por el amor a Kami sama no vayan a confundirla con Shounen Maid Kuro-kun.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



